TORMENTA20
JORNADA HEROICA
FIM DOS TEMPOS
ARCO 1: AS COLINAS CENTRAIS
LEONEL CALDELA

JORNADA HEROICA

FIM DOS TEMPOS

ARCO 1: AS COLINAS CENTRAIS

UMA CRIAÇÃO DE

LEONEL CALDELA

COM REGRAS DE

RAFAEL DEI SVALDI

E UM PLAYTEST
MUITO SOFRIDO DE

TÁCIO SCHAEPPI
KAREN SOARELE
TIAGO "REX" DE LA MARCA
KATIUCHA BARCELOS
GUILHERME DEI SVALDI

CRÉDITOS

Criação: Leonel Caldela.

Regras: Rafael Dei Svaldi.

Edição: Guilherme Dei Svaldi e Karen Soarele.

Capa: Dan Ramos e Samuel Marcelino.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Karen Soarele, Cássia Bellmann e Priscilla Souza.

Revisão: Maria Suzana Neumann.

Ilustrações: Alerrandro Adrian @AlerrandroAdri2, Alexandre Bomfim @alexandre1aeu, Amanda Dassié @corvogro, Ana Carolina Gonçalves, Anderson Jackal @jackalilustra, BlueLerry, D'jonathas Bitencourt Matos @DjonDdark, Dan Ramos, Danilo M.M @meowchado, Diego B. Massa @diegobmassa1, Douglas A Cabral @DouglasAguiar29, Dulcelino Neto, Eduardo Medeiros, Eduardo Schmerega @Eu_Schmerega, ElenaNaah, Elton Rubens Vieira da Silva @EltonRVieira, Emanuel Braga @ebragaartes, Erica Awano, Fabiano Salgueiro @Fire77777777777, Fabrício Rosa @f_defabricio, Felipe Kulik @Felipe_Kulik, Felipe Manhoni @FManhoni, Felipe Vianna @ViannaV, Fred Benes @Mourafredson, Gabriel Prado @GpGabriel6, Gerson "Hasen" Andrade @hasenartlife, Gustavo Machado de Freitas @guglis02, Hud Justino @CalistiaHQ, Igor Ribeiro @igorwar0, Isabela Gnecco Machado @Gneez_, Israel Danilo da Costa @izzycosta4, João Paulo, Mendes Antenor @antenor2099, Jonatas Monteiro @ artofjonom, Karen Soarele, Lara Melo @laramelo.art, Leandro Sendroki, Leonardo @Nanado_Sa, Leonel Caldela, Leonel Domingos, Luan Espedito, Lucas M. Palma, Luisa Leiroz @Moe_Machine, Matheus Frazão @fraz_arts, Matheus Vieira @matheus_reis_vieira, Odmir Fortes, Paulo Peixoto @opaulopeixoto, Pedro Borges @bempita, Pedro Caroba @pedrocaroba, Pedro Henrique da Silva @decode_art, Rafael Nascimento de Sousa @RNS2099, Rex, Samuel Marcelino, Saulo Daniel Ferreira Pontes @SD-Arts, Sidney Batista @Sidinho_sbds, Valdo Alves @ValdoDesenhos, Vini Coutinho @vinicoutino, Vinícius Macêdo @ilustrevini e Vitor Louzada @vitorlouzada.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, André de Oliveira, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Daniel Boff, Daniel Ramos, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Freddy Mees, Glauco Lessa, J.M. Trevisan, Karen Soarele, Marcel dos Reis, Marcelo Cassaro, Marlon D'Ávila, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Pietra Nunez, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Vinicius Mendes.

Tormenta é Copyright © 1999–2022 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rafael Dei Svaldi, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

JORNADA HEROICA

FIM DOS TEMPOS

ARCO 1: AS COLINAS CENTRAIS

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 4
A História do Dr. Arthemus Vesper e a Tripulação Maldita da *Roca* 12
As Colinas Centrais de Zakharov 16
Tabela de Encontros 32
O Herói Louco 50
Linhas Narrativas da Campanha 54
Syvarian 56
Torgo 57
Regras para Grupos 60

AVENTURA 1: TRAGAM-ME A CABEÇA DE BARTRAM ZONNAR 62

AVENTURA 2: EU FUI UM LEFOU ADOLESCENTE 72

AVENTURA 3: CULTISTAS PURISTAS DEVEM MORRER 94

AVENTURA 4: O TERROR QUE VEIO DO CÉU 110

AVENTURA 4.5: PLANO 5 DAS COLINAS CENTRAIS 130

AVENTURA 5: A NOITE DOS MANÍACOS ABERRANTES 142

O TEMPLO DO VÁCUO 174
Nível 1 184
Nível 2 192
Nível 3 200
Criaturas 202

AVENTURA EXTRA: ESPECIAL DE GATAL 204

APÊNDICES 212

JAMBÔ

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br
@jamboeditora

1ª edição: dezembro de 2022 | ISBN: 978658863432-5

Você foi pego pelo Fim dos Tempos

Boas-vindas a Fim dos Tempos! Se você está lendo este livro, deve estar disposto a levar a ameaça de Syvarian e os mistérios das Colinas Centrais para além das *streams*. Talvez não saiba, mas acaba de assumir um compromisso: mestrar ou jogar pelo menos uma aventura! Não se preocupe, o livro explica como fazer isso e, nos Apêndices, traz dicas gerais para mestres novatos e veteranos.

Fim dos Tempos é uma campanha de Tormenta20 que levará o grupo do 1° ao 20° nível, enfrentando inimigos em escala global e no fim impedindo um grande plano que poderá mudar para sempre a face de Arton. Funciona bem como a primeira campanha de um grupo, mas também inclui elementos profundos da história do cenário — um grupo experiente ou que conheça Arton através de outras obras certamente vai notar essas ligações.

De muitas formas, Fim dos Tempos é uma campanha típica. Presume que os personagens sejam aventureiros, envolve vilões malignos e vítimas indefesas, inclui viagens e combates épicos... Contudo, há uma diferença. A história se divide em fases chamadas de "arcos". Cada arco ocorre numa região específica de Arton, onde os aventureiros devem fixar raízes temporariamente. Não significa que estejam presos ao local ou que não possam viajar para outros lugares, mas funcionam essencialmente como grandes masmorras: todos os acontecimentos principais, todas as ameaças e todas as soluções estão contidos neste mesmo lugar.

Outra grande diferença para campanhas mais lineares é a abordagem "caixa de areia". Cada arco tem pontos de narrativa fixos, mas também missões que os personagens podem cumprir na ordem que desejarem. Cada arco também apresenta um elenco de NPCs com sugestões de relações entre si e com o grupo. A experiência de cada grupo com o ambiente e os NPCs será única — eles podem ignorar certos coadjuvantes e conhecer a fundo outros. Esteja preparado para que o grupo não explore boa parte do cenário e dos NPCs, mas também pense que o oposto pode ocorrer: eles podem investigar cada pequeno detalhe e falar com cada figurante. A campanha não possui uma "história" fixa, mas presume que a história vá emergir das decisões e rolagens dos jogadores. Como mestre, você pode enfatizar os NPCs e locais que achar mais interessantes, diminuir o papel dos outros e moldar tudo à preferência do grupo. Cada ambiente pode ou não ser explorado, de acordo com o que todos quiserem.

Não tendo uma história determinada, Fim dos Tempos também não presume ações dos heróis além de aceitar e cumprir as missões dadas em cada arco — e mesmo essas não são obrigatórias. A campanha não depende de decisões dos jogadores, podendo se adequar a praticamente qualquer coisa que eles façam. Ao longo da campanha, você deve seguir o cronograma do grande plano dos vilões, que vai acontecer independente das ações dos personagens, embora seja afetado por elas.

No geral, Fim dos Tempos convida o mestre a abraçar uma narrativa menos linear, menos predefinida. Estas páginas são apenas uma planta, um mapa. A verdadeira história vai acontecer através das interações entre o grupo.

Se você pretende jogar a campanha e não quer *spoilers*, pare de ler por aqui! Mais tarde, quando todos os mistérios tiverem sido descobertos, pode ser divertido voltar e comparar as aventuras com o que realmente aconteceu na mesa.

O vilão e seu objetivo

O vilão principal de Fim dos Tempos é o Dr. Arthemus Vesper, um inventor kliren que deseja nada menos que acabar com o tempo, trancafiando a Criação inteira em uma eternidade estática. Ele começou seus primeiros estudos para isso através da ciência dos golens, mas sua pesquisa deu um salto quando teve contato com a Tormenta. O Dr. Vesper não é um cultista, não adora os lefeu. Ele vê a Tormenta como uma ferramenta, a resposta para a passagem do tempo, a transitoriedade da existência e o sofrimento do mundo.

Para colocar seu plano em prática, o Dr. Vesper precisa de um minério raro, quase desconhecido: o metal arco-íris, apenas recentemente descoberto nas Colinas Centrais de Zakharov.

MONTANDO A CAMPANHA

As Colinas Centrais de Zakharov são uma região esquecida, isolada e pacata, mas contêm um segredo: aqui Khalmyr desferiu o golpe que tirou a divindade de Tilliann após a Revolta dos Três. A essência divina do deus foi usada para criar a barreira entre Arton e a Anticriação, mas também impregnou esta terra. Por isso, apenas aqui existe um material especial recentemente batizado de metal arco-íris, devido aos reflexos multicoloridos em sua superfície. As Centrais também foram maculadas pela Tormenta quando a Tempestade Rubra caiu sobre Zakharov, mas esta mácula é sutil, existindo principalmente nas camadas mais profundas da terra.

Arthemus Vesper precisa do metal arco-íris para seu plano megalomaníaco. O primeiro passo para estabelecer a operação de mineração e obter acesso ao metal é tirar das Centrais todos que não possam ser corrompidos ou que sejam inconvenientes. Todo este arco envolve a intimidação e corrupção do povo das Colinas Centrais, culminando em um grande ataque direto. Os aventureiros devem notar que há uma poderosa facção criminosa tentando tomar o controle das Colinas.

PERSONAGENS APROPRIADOS

Qualquer combinação de raça, classe e origem funciona bem em Fim dos Tempos. O ideal é que o grupo seja equilibrado (com habilidades de combate, cura, magia e furtividade, além de um bom número de perícias sociais), mas grupos muito voltados a um só aspecto também podem jogar. Alguns mestres podem barrar personagens kliren, pois no início da campanha os vilões escondem sua verdadeira raça, mas isso não é obrigatório. Apenas garanta que o Dr. Vesper esteja disfarçando a própria aparência através de uma engenhoca. O mestre também pode recomendar que pelo menos um personagem seja treinado em Sobrevivência, para que o grupo se vire melhor nas Colinas Centrais. Recomenda-se que todos os personagens sejam naturais de Arton (não de outra dimensão ou do éter divino), pois uma ligação maior com este mundo aumentará as possibilidades de interpretação. Na mesa original, nenhum personagem podia ser natural de Valkaria, mas este não precisa ser o caso.

Embora a campanha seja planejada para que os jogadores explorem ou ignorem qualquer número de tramas, NPCs e lugares, alguns mestres podem não querer desperdiçar o material incluído aqui. Para evitar esse "desperdício", os personagens devem ser capazes de fixar raízes num mesmo lugar por algum tempo e pelo menos alguns devem estar dispostos a interagir com NPCs. Isso provavelmente barraria devotos de Valkaria, a menos que o jogador invente alguma forma de seu personagem ficar parado e ao mesmo tempo cumprir as Obrigações & Restrições da deusa. Também significaria que um grupo composto *apenas* de druidas isolacionistas, devotos de Megalokk, bruxos misteriosos e outros tipos calados não se encaixaria na campanha.

No geral, qualquer personagem que esteja disposto a "jogar o jogo" (aceitar missões, interagir com NPCs, enfrentar ameaças...) e que não gere problemas dentro do grupo será adequado.

Arius, o minotauro, escrevendo seus gloriosos diários.

Leitura & Preparação

Em princípio, recomendo ler todo este livro, entender os NPCs e suas motivações, além de ter uma boa ideia dos acontecimentos e do contexto das Colinas Centrais antes de mestrar a primeira sessão. Isso porque Fim dos Tempos não é uma campanha organizada de maneira linear. É útil saber o que está "esperando para ser descoberto" e o panorama por trás das várias esquisitices. As histórias do Herói Louco são um bom exemplo: a primeira delas pode surgir logo na aventura inicial, quando os aventureiros conhecem a orc Tanna-Toh, mas não há uma instrução clara sobre isso na própria aventura. Apenas conhecendo bem os elementos "passivos" é possível distribuí-los de forma natural.

Uma boa maneira de compreender o arco e as Colinas é assistir aos vídeos de Fim dos Tempos no YouTube. O público e os jogadores conheceram a região e a história de forma gradual, o que pode servir de modelo para sua campanha. Apenas lembre que seu jeito de mestrar com certeza será diferente do meu — nem melhor nem pior, apenas diferente. Se quiser, use a *stream* como fonte de inspiração, mas não se preocupe em copiá-la.

Por outro lado, caso você não tenha tempo ou disposição para nada disso e ainda assim queira mestrar, ótimo! Se não puder ou não quiser se preparar, simplesmente vá lendo as aventuras em voz alta e descrevendo as cenas com suas próprias palavras. Dessa forma, o grupo todo estará experimentando a história ao mesmo tempo e se surpreendendo juntos. A postura de priorizar diversão acima de "seriedade" vai garantir um jogo descontraído para todos.

Fim dos Tempos é sua e você pode fazer com a campanha o que quiser. O mais importante é jogar!

Ordem das Aventuras

As aventuras presentes neste livro são numeradas de 1 a 5. A primeira aventura deve ser a 1 e a última deve ser a 5, mas as aventuras 2, 3 e 4 podem ser jogadas em qualquer ordem, ou ignoradas.

Não se prenda pelos números das aventuras ou pelo nível presumido dos personagens jogadores. O grupo original não seguiu a sequência e tudo transcorreu sem problemas.

Deeeeuses de Arton!

Ao longo do livro, em alguns momentos o texto vai falar diretamente com o leitor e se referir a um "eu". Esse "eu" sou eu, Leonel Caldela. Prazer.

Mesmo que apenas eu esteja falando diretamente com você, Rafael Dei Svaldi, o outro autor, é parte indispensável de Fim dos Tempos. Sua função não foi só transformar minhas ideias em regras. Ele inventou boa parte dos desafios e contribuiu para a estranheza das Colinas Centrais com suas próprias maluquices. Quem não lembra dos docinhos de berinjela?

Fases & Cenas

As aventuras não são divididas em cenas, mas em "fases". Isso porque elas não são histórias predeterminadas, mas conjuntos de situações e progressões de acontecimentos. Contudo, existem regras em Tormenta20 que dependem de cenas.

Quando uma fase da aventura for resolvida de maneira direta, em um só lugar e/ou através de interação com apenas um conjunto de NPCs, uma fase será equivalente a uma cena. Esse vai ser o caso muitas vezes. Contudo, principalmente levando em conta a liberdade dos jogadores e suas decisões inesperadas, uma fase pode conter várias cenas.

Em princípio, considere que uma fase é uma cena e adapte para as circunstâncias de seu jogo.

Mestrando com o Livro

Na hora de realmente narrar os acontecimentos das aventuras, não se preocupe em repetir exatamente a descrição de cada lugar, usar as palavras que estão no texto ou fazer frases elaboradas. Nada disso é importante: o importante é que todos os jogadores se comuniquem.

Cada aventura tem algumas seções em itálico com pequenas narrativas ou diálogos que podem ser lidos em voz alta ou parafraseados para os jogadores. Isso não é necessário, mas ajuda a situar os personagens num determinado local ou caracterizar algum NPC. Se você preferir fazer isso de outro jeito, fique à vontade. Mas, se quiser uma ajuda, vai encontrar.

Errando

Se existe algo que me deixa chateado com novos mestres de RPG, é quando expressam medo de errar. Mestrar deveria ser divertido, não preocupante. "Errar" ao mestrar é tão grave quanto esquecer uma palavra numa conversa casual ou procurar o celular que está na sua mão. É algo *totalmente* sem consequências negativas. É *impossível* que você sofra qualquer repercussão por errar mestrando.

Há uma discussão maior sobre isso nos **Apêndices**, mas achei importante incluir também no começo do livro. Se você viu a *stream*, reveja alguns trechos. Eu erro *o tempo todo* e fico constrangido com facilidade. Mas errar ao mestrar é tão insignificante que não me afeto por isso. No final do primeiro arco, começo a falar sobre coisas que não entendo, de propósito, sendo constantemente corrigido. Para errar na frente de todos e mostrar que não há problema.

Não estou aqui para dizer a ninguém o que fazer. Mas este é um convite enfático para que você perca o medo de errar e relaxe.

MESTRANDO COMO O MESTRE

Sei que algumas pessoas tentarão mestrar de um jeito parecido com o meu. Isso não é necessário — seu jeito será melhor para seu grupo, confie em mim. Mas, caso queira insistir, aqui vão algumas dicas.

Pode parecer que, durante as sessões, eu "falo bonito" ou tenho boa oratória. Isso é pura enganação da minha parte. Meu jeito de narrar cenas ou descrever lugares é banal. Para exemplificar, vou transcrever aqui um trecho da *stream* (mais especificamente o episódio 7, com a descrição do Espetáculo de Prodígios e Horrores do Senhor Zardu).

"Vocês todos se veem às portas do Espetáculo de Prodígios e Horrores do Senhor Zardu."

A descrição começa de forma extremamente simples. Não há mistério ou tentativa de "criar clima". Mesmo que os jogadores não consigam prestar atenção em mais nada, se eles tiverem compreendido essa primeira frase, já estamos nos comunicando, o que é o mais importante.

Apesar de ser uma frase genérica e sem ação real, ela inclui duas coisas: os personagens ("vocês se veem") e uma locação específica ("às portas"). Descrever o circo em termos gerais, como quem está explicando um mapa, chamaria menos atenção e seria menos marcante.

Note que eu faço *longas* pausas entre cada palavra, mesmo sendo uma frase curta. Isso não é proposital. Eu apenas estava cuidando de várias coisas ao mesmo tempo (pela minha expressão facial, devia estar um pouco frustrado com algumas) e não consegui falar de maneira fluida. Uma prova de que oratória não importa. Todos entenderam a descrição mesmo com um mestre que não foi capaz de falar quinze palavras sem hesitar várias vezes.

"Quando vocês se dão conta disso, vocês veem que estão num mundo ao mesmo tempo colorido e rubro."

Mais uma descrição geral, que na prática não significa nada. Mas inclui dois detalhes: a segunda coisa mais visualmente importante no ambiente ("colorido") e uma forte sugestão de que isso tem a ver com a Tormenta ("rubro"). A ideia básica, expressa na primeira frase, era fazer os jogadores entenderem que estão num circo. O segundo elemento mais fundamental vem aqui: tudo é movimentado e colorido, e tem a ver com a Tormenta.

"A noite... Se vocês prestarem bem atenção no céu, vocês veem que ela tem um matiz vermelho."

Uso uma experiência que todo mundo já teve: olhar o céu noturno e notar que está azulado, rosado, amarelado... É algo de fácil conexão com os jogadores, liga o ambiente a um referencial conhecido. É uma descrição sensorial que não tem a ver com percepção genérica (como "colorido"), mas com os sentidos e raciocínio específicos de cada um. Isso aumenta a conexão com a cena.

"Vocês estão dentro de um cercado... Um pequeno cercado de madeira que separa este lugar da noite."

Após um pouco mais de descrição da noite, eu me corrijo em algo: antes tinha dito que eles estavam às portas do circo, agora digo que estão dentro do cercado. Repare que o erro logo na primeira frase não prejudicou em nada.

Fiz essa correção porque percebi que, ao descrever muito a noite, eu poderia estar sugerindo que ela era relevante e deveria ser investigada. Para evitar que os jogadores se dispersassem em algo que só iria gastar tempo, coloquei-os diretamente no lugar importante para a cena e disse que o cercado os separava da noite. Ou seja, o que está aqui é separado do resto, prestem atenção nisso.

"Bom, vou parar de descrever um pouco porque faz 15 minutos que estou falando sozinho."

Eu me perco em descrições do tablado, dos bancos e das tendas. Não é algo ruim, mas percebo que estou discursando em vez de interagir. E, por estar improvisando uma descrição, meu tom é um pouco monótono. Decidi quebrar o que já estava virando uma fala "séria" para inserir um pouco de humor e convidar os outros a participar.

"Vocês veem uma figura aos pés de vocês."

Eu reitero o que é mais importante, usando a atenção renovada pela descontração, e insiro um NPC para que os aventureiros possam realmente "mexer" na cena, não apenas recebê-la passivamente.

Repare que não há quase nenhuma palavra incomum ou rebuscada, nem construções gramaticais perfeitas. Há repetição de palavras ("vocês"), frases incompletas ("A noite...") e linguagem totalmente coloquial ("prestarem bem atenção"). O público às vezes brinca que eu falo "difícil", mas só parece assim porque uma única palavra rebuscada chama muita atenção.

O que isso diz dos meus truques?

Não há *nada* complicado nessa descrição. Nada "literário", teatral ou impressionante. Se você quiser descrever como eu, basta seguir esses passos:

- Frase inicial simples e clara com a informação mais importante.
- Experiência cotidiana comum, para ancorar na vivência dos jogadores.
- Falar como um ser humano, tentando não parecer pomposo.
- Inserção de um NPC e/ou convite à interação.

Exceto por isso, essa é uma descrição genérica, com pausas entre as palavras, termos repetidos, erros... Mesmo assim, alguns jogadores e espectadores destacaram-na como marcante — alguns, como o momento *mais* marcante da campanha!

A razão disso não está na descrição. Os jogadores estavam emocionalmente envolvidos, saindo de uma cena forte (em que Arius renega seu sobrenome) e simplesmente se divertindo. Descrição e "habilidade" de mestrar têm menos a ver com o que você faz do que com a maneira como é recebido. Não existe "bom mestre". Existe entrosamento do grupo.

Um grupo unido, descontraído, que está gostando de estar lá, vai transformar uma descrição banal em algo marcante sem perceber. Sem que isso seja trabalho, exija preparação ou vire fonte de estresse. Se a descrição do circo não estivesse gravada, ninguém nunca lembraria que ela foi simples, até meio tosca. Todos só lembrariam do efeito causado — causado por eles mesmos.

Já disse mil vezes e repito: o mestre não deve divertir os jogadores. Todos no grupo devem divertir a si mesmos e uns aos outros.

O Começo do Fim (dos Tempos)

Nota do editor: Esta Jornada Heroica teve um *playtest* realizado na forma de *stream* — uma mesa de RPG jogada e transmitida ao vivo — na qual o mestre Leonel Caldela experimentou suas maldades contra seus infelizes jogadores.

A campanha foi assistida por milhares de pessoas (o primeiro episódio conta com mais de 200 mil visualizações no YouTube) e ganhou uma legião de fãs. Muitos desses colaboraram com a história através de *fan arts*, ilustrações nas quais mostraram suas próprias visões dos eventos ocorridos nas Colinas Centrais. Essas artes ficaram tão legais, que acabaram mudando a visão de todos da história, em um exercício de colaboração criativa inédito. Para trazer essa experiência para o livro, e também para agradecer a todos que ajudaram o Fim dos Tempos, ilustramos este livro com uma parcela das *fan arts* que recebemos. Escolher entre todas foi mais difícil do que sobreviver à batalha no Forte Cabeça-de-Martelo! Infelizmente, por pura questão de espaço, muitas ficaram de fora, mas todas podem ser vistas nos episódios de *Fim dos Tempos* no YouTube da Jambô Editora.

Falando nisso, temos um presentinho para você, que está prestes a começar a sua versão dessa história. Parte do conteúdo que produzimos para a *stream* foi uma trilha sonora original. Separamos todas as músicas em uma *playlist*, que você pode acessar e usar em suas próprias sessões.

TRILHA SONORA

Jogue ouvindo as músicas oficiais!

"Mas é só isso?"

Expor os elementos de Fim dos Tempos da forma como estão no livro, com a campanha "dissecada", pode parecer estranho. O texto pode dar a impressão de que a campanha é mais parada e tem menos detalhes marcantes. O metal arco-íris, grande tônica do arco, é citado meia dúzia de vezes. As histórias do Herói Louco mal aparecem. O Ladrão de Rabos recebe apenas dois parágrafos de texto. A campanha é só isso?

Sim.

Fim dos Tempos é apresentada assim de propósito. Estas foram minhas anotações antes de mestrar. Havia pouca determinação de "cenas", muito menos "história". Toda a narrativa foi criada na hora, pelo grupo como um todo, com as ferramentas que estão aqui. Não se trata exatamente de improviso: havia todo um conjunto de elementos já prontos e todos nós mexemos nesses elementos. Por exemplo, a importância relativa dos NPCs foi escolha dos jogadores — pelo texto como está aqui, ninguém diria que Arlo seria um personagem mais presente que Annabel.

Afinal, RPG não é para ser lido.
É para ser jogado.

MESTRANDO COM 20 NATURAL

Ok, admito que *existem* descrições complexas, rebuscadas e (argh) "literárias" em Fim dos Tempos. Nem *sempre* tudo é tão banal.

Às vezes certas descrições saem muito boas. Porém, isso acontece em qualquer mesa, assim como a ideia genial que salva o grupo, a piada que faz a mesa inteira gargalhar, a interpretação que fica para sempre na memória ou o combo perfeito. Existem dias "inspirados" e dias "distraídos". Aceitar isso com naturalidade faz parte da descontração do RPG.

A questão é que não estou *tentando* fazer descrições e cenas elaboradas. Elas simplesmente acontecem. E provavelmente muitas delas são como o exemplo acima: momentos simples tornados mais especiais pelo grupo. Eu consigo arriscar nesse terreno mais difícil não porque me preparei ou porque fiz um curso de oratória, mas porque estou relaxado. Não tenho medo de errar, então as coisas fluem melhor.

RPG não é competição, performance ou prova oral. RPG é interação. Você nunca vai interagir melhor com as pessoas se tratá-las como objeto de estudo e treino. Vai interagir melhor se as respeitar e ouvir, se estiver à vontade.

ESTABELECER E REVELAR

Existe *uma* técnica literária que usei ao longo do primeiro arco da campanha em *stream*. Algo que, admito, não é exatamente fácil de fazer. Também não é nem um pouco necessário. Mas, se você realmente quiser um clima parecido com o da campanha original, pode usar este truque.

Muitos elementos complexos ou de difícil aceitação (por exemplo, o conceito do fim do tempo, ou o espaço de masmorra) são apresentados primeiramente de forma casual, sem ligação com os eventos das aventuras, como detalhes aleatórios. Quando isso dá certo (e deu bastante certo com os Cães das Colinas) os jogadores incorporam esse elemento no conjunto de "regras" ou entendimento de como o mundo funciona, mas não prestam muita atenção. Então, quando esse elemento se torna importante para a história, eles já estão preparados e a revelação é muito mais impactante, simples e direta. Vamos chamar isso de "estabelecer e revelar", uma tradução não muito boa de *setup and payoff*.

Vamos aos exemplos! Eu sabia que, mais cedo ou mais tarde, os aventureiros iriam ao Templo do Vácuo. Contudo, não desejava que as regras do lugar (inutilizando visão no escuro, exigindo cálculo exato de tochas e equipamentos etc.) parecessem traição ou "apelação". Assim, inseri o pergaminho da mãe de Kiki que explica o "espaço de masmorra". Na hora, para muita gente aquilo foi um detalhe curioso, até engraçado. Mas eu sabia que estava estabelecendo uma nova faceta da realidade do jogo. Quando o Templo do Vácuo se revelou e suas regras foram sentidas na prática, não houve resistência, porque todos estavam preparados.

Algo mais sutil aconteceu com o conceito de acabar com o tempo. Os Cães das Colinas interagiram com o gigante Gormaggor e ouviram suas histórias. Numa delas, o gigante relata uma época anterior ao estabelecimento claro do conceito de tempo. Isso não só colocou o tempo na cabeça do grupo como também avisou que, neste mundo, ele nem sempre existiu (pelo menos não da mesma forma). Quando o plano megalomaníaco do Dr. Vesper foi revelado, não precisei explicar o conceito de "não existir tempo".

Um exemplo mais simples, mas bastante eficiente, foi a presença de armas de fogo. Essas armas são ilegais no Reinado, gerando problemas para personagens

paladinos, devotos de Khalmyr e outros cumpridores da lei. Contudo, armas de fogo eram parte importante do clima das Centrais. Assim, há *muitos* NPCs neutros ou amigáveis que usam armas de fogo, naturalizando sua presença. Demorou pouco para que ninguém mais achasse estranho que um coadjuvante usasse uma pistola ou mosquete. Na última batalha, quase todos os inimigos usavam armas de fogo — algo que ninguém estranhou, porque elas faziam parte do cotidiano da campanha.

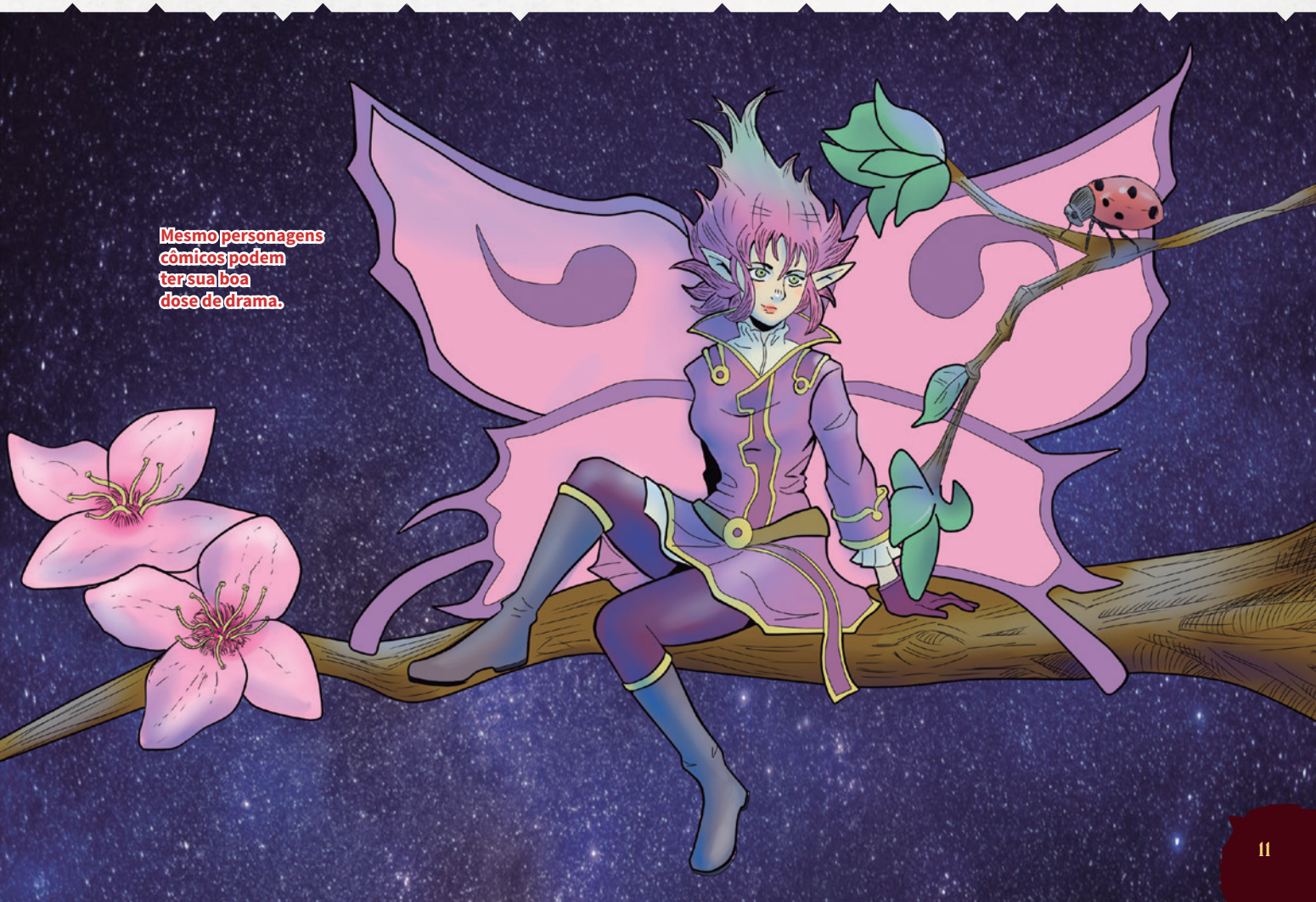
Para usar esta técnica, primeiro identifique o que é difícil de explicar ou de "engolir" em sua campanha. Digamos que você queira enfatizar o lado trágico de Nada Mais que a Verdade (seu histórico com uma família fundamentalista), em vez de sua faceta cômica e divertida. Isso não será natural, já que a maneira de falar e o nome da devota de Tanna-Toh sugerem um "fundamentalismo" bobo e morbidamente engraçado. Para transformá-la em uma personagem sombria, você precisará preparar o terreno.

Antes que a NPC surja, insira alguma consequência de fanatismo religioso: talvez os aldeões de Placidez estivessem passando fome para "não cometer nenhuma violência contra a terra", ou talvez Moira se enfureça com Doran, dizendo-se inflamada pela fé em Khalmyr. Estas são coisas de fácil aceitação.

Assim, quando surgir a garota que fala tudo que está pensando, o grupo estará preparado para considerar as consequências trágicas desse dogma, em vez de vê-lo como mais uma esquisitice. Faça com que Tarik ou outro NPC relate não saber se sua família está viva ou morta, enfatize sua angústia por eles estarem em perigo. Assim, quando Nada Mais que a Verdade contar por que saiu de casa, os jogadores terão mais propensão a interpretar isso como algo pesado e terrível — apesar do jeito da garota.

Testes Sociais

Algumas partes da aventura mencionam "testes sociais". Isso é um teste de alguma perícia de interação social, como Diplomacia, Enganação ou Intimidação. A critério do mestre, e dependendo das circunstâncias, outras perícias podem ser usadas para testes sociais, como Atuação.



A HISTÓRIA DO DR. ARTHEMUS VESPER E A TRIPULAÇÃO MALDITA DA ROCA

A história de Arthemus Vesper começa muito antes de seu nascimento. Na verdade, os eventos que levaram a seus atos se confundem com a própria história de seu mundo natal.

Séculos atrás, quando Khalmyr puniu Tilliann pela Revolta dos Três, o Reino Divino do deus morreu aos poucos. Os gnomos, filhos de Tilliann, sentiram a ausência da divindade. E, quando o mundo em que viviam começou a se desfazer, muitos foram tomados pelo desespero... Mas outros tentaram salvar sua raça. E, ainda que os seus inventos fossem insuficientes para deter o lento cataclisma, procuraram preservar algo de si mesmos. Ainda que fossem simples memórias.

A estudiosa gnoma chamada Ganymere criou um dispositivo mágico para armazenar as histórias, lembranças e vidas de todo um povo. Era um complexo mecanismo arcano, feito de cristais e pedras, que gravaria tudo que eles pensaram, sentiram, fizeram. Tudo que eles foram. Ganymere sabia que, para preservar tudo isso, precisava sacrificar sua alma — transformar sua essência em informação era a única forma de guardar toda essa experiência no dispositivo. Mas era um preço baixo a pagar. A gnoma sabia que mesmo a alma pode ser destruída. Sabia que até um deus pode se deteriorar.

Mas o conhecimento, quando transmitido, é eterno.

Ela batizou seu invento de Cofre Encarnatório, pois lá estava guardada a maior riqueza dos gnomos: eles próprios. E, acessando o Cofre, algum sábio do futuro poderia essencialmente *ser* eles. Ao longo de décadas, o Cofre Encarnatório armazenou tudo que os gnomos foram. Eles morreram um a um nas hecatombes do fim do mundo, mas suas vidas continuaram existindo em forma de lembrança. Uma das últimas sobreviventes, Ganymere por fim morreu quando o Mundo de Tilliann foi destroçado. Nada sobrou de seu cadáver, mas o Cofre Encarnatório passou a flutuar no vácuo, uma montanha de cristais e rochas, moldada naturalmente na forma dos rostos de milhares de gnomos. Sua alma já havia sido usada na construção do artefato. Nada restou dela além de seu legado.

Assim a máquina permaneceu por séculos, até que uma tripulação kliren encontrou-a no meio do vácuo.

A *Roca*, orgulhoso gog'magogue mercantil comandado pela Capitã Ygda, deparou-se com o Cofre Encarnatório durante uma viagem de rotina. Intrigada pela estranha aparência do "asteroide", a tripulação concordou em explorá-lo. De início, apenas dois tripulantes vestiram escafandros e desembarcaram: o oficial de segurança Syvarian e o oficial de ciência Arthemus Vesper. Assim que tocaram na máquina, ambos tiveram os primeiros vislumbres das vidas dos gnomos. Acharam os rostos que pareciam ter nascido da pedra viva e ficaram intrigados. Com certeza aquilo era algo especial. Talvez sagrado.

De volta à *Roca*, os tripulantes discutiram o que fazer com a coisa. Algo era certo: se reportassem sua descoberta à Ploigoníada, a implacável guilda comercial para a qual trabalhavam, o milagre seria transformado em fonte de renda. O asteroide seria destruído, seus cristais seriam minerados, os rostos dos gnomos seriam vendidos como objetos de arte para colecionadores excêntricos. A guilda nunca entenderia o significado transcendental que Arthemus e Syvarian experimentaram com um mero contato. A tripulação decidiu unanimemente esconder seu achado num cinturão de asteroides, onde Arthemus pudesse estudá-lo. Assim fizeram. Assim Arthemus fez por décadas.

O cientista viveu no asteroide que era o Cofre Encarnatório. Conectando-se com a máquina mágica, ativou-a e cumpriu o desígnio ancestral de Ganymere: experimentou milhares de vidas de gnomos, passou pela morte daquele mundo milhares de vezes. Teve dezenas de milhares de perdas, sentiu famílias que também eram suas serem dizimadas pelos cataclismas. Arthemus viveu como Ganymere repetidas vezes. Um a um, convocou os membros de sua tripulação para experimentar ao menos uma vida no Cofre Encarnatório. Todos saíram da experiência transformados. Mas ele mesmo estava mais do que transformado: estava obcecado. Obcecado com a morte, com a transitoriedade de tudo. Obcecado com o fato de que uma raça inteira pode ser varrida da Criação, até mesmo um deus pode cair.

Foi então que Arthemus Vesper começou seus experimentos.

Ele não estava louco. A cada dia experimentava vidas inteiras de novo e de novo, mas não estava louco. Só havia descoberto seu propósito. Precisava preservar a vida, preservar cada raça, cada indivíduo. E para isso precisava transformá-los. Arthemus se tornou um especialista na fabricação de golens, acreditando que eram o primeiro passo para a eternidade. Quis unir carne e metal, alma e magia. Para isso, precisou de cobaias. Cobaias não voluntárias, sacrifícios necessários para um bem maior. Precisou testar os limites do sofrimento que mortais podiam suportar. Precisou descobrir em que ponto cada parte de seus corpos e suas almas se rompia. Tudo pela ciência. Tudo pelo objetivo maior.

Seus experimentos causavam dor além de tudo que qualquer ser vivo já havia sofrido. Dor física e espiritual. Arthemus mutilou incontáveis corpos, despedaçou incontáveis almas para descobrir como preservá-las. A tripulação da *Roca* supria essas cobaias, raptando cada vez mais vítimas para alimentar a monstruosa ciência de Arthemus Vesper. Mas a Capitã Ygda começou a questionar a validade daquilo tudo. Ela havia experimentado a vida de um gnomo, conhecia a tragédia da raça, mas será que aquelas atrocidades eram justificadas? Num momento de indecisão, confidenciou suas dúvidas a um oficial da Ploigoníada.

As forças da guilda desceram sobre o asteroide imediatamente. Arrependida, Ygda avisou a tripulação. A *Roca* resgatou Arthemus e a nave viva fugiu pelo éter, sendo perseguida pelas naves da Ploigoníada. Arthemus chorou ao abandonar sua pesquisa. Finalmente o Cofre Encarnatório caía nas garras dos mercadores.

Dr. Arthemus Vesper: se ele parece perigoso, é porque é mesmo!

Arthemus Vesper e toda a tripulação da *Roca* eram criminosos terríveis aos olhos da Ploigoníada. Não só o cientista louco havia torturado, mutilado, matado e profanado seres vivos em seus experimentos. Eles todos haviam cometido o pior crime de todos: privado a guilda de seus lucros. A perseguição pelo éter durou meses, enquanto a *Roca* entrava em áreas cada vez mais perigosas e inexploradas. A tripulação começava a passar fome e sede. Os fugitivos só conseguiram deixar os perseguidores para longe quando se aproximaram da atmosfera de um mundo desconhecido. Seu alívio durou pouco quando a nave foi tragada para as névoas vermelhas do antigo mundo de Glórienn.

Agora o mundo de Aharadak.

A *Roca* naufragou no reino de pesadelos. A tripulação se viu num lugar de horrores inimagináveis. Aos poucos, as mentes de todos foram corrompidas. Mas, enquanto os demais tentavam resistir à loucura, Arthemus Vesper viu a maravilha naquilo tudo. Ele saiu da nave sem equipamento de proteção, sem escafandro, sem rejeitar a Tempestade Rubra. Banhou-se no horror vermelho e finalmente entendeu. O que havia naquele mundo não era uma aberração, não era errado. Errado era o universo que ele conhecera até então.

A Tormenta era a resposta. A solução para a transitoriedade. Pois na Anticriação, o tempo não existia.

Ao aceitar aquilo, Arthemus Vesper adquiriu poderes que nenhum mortal jamais possuíra. Em vez de enxergar a Tormenta como sangue e carapaça insetoide, viu os lefeu como realmente são. O pouco que restava de sua mente se foi. Ele voltou à *Roca* e comandou a tripulação para que saíssem de lá. Não fugitivos, não banidos. Eles deixaram o mundo da Tormenta em júbilo. Arthemus tinha uma missão.

Embora o cientista fosse o grande portador da verdade sobre a Tormenta, todos os outros também enlouqueceram. Todos se corromperam. Apenas a Capitã Ygda se agarrou a um pouco de sanidade. Então, na vastidão do éter, a tripulação se juntou para assassiná-la. Jogaram seu cadáver no vácuo. Seria apenas a primeira vítima da nova fase de sua grande missão.

Após um tempo de viagem que não importava mais para nenhum deles, a nave caiu em Arton, onde começaria a missão de Arthemus Vesper. A druida de bordo foi capaz de fortificar a *Roca* e fazê-la dar à luz novos gog'magogues. Os tripulantes entraram nestes gog'magogues e se espalharam pelo continente. Cada um em um lugar, mas todos com seu papel a cumprir na missão sagrada de Arthemus Vesper.

Acabar com o tempo.

Zardu, o inexperiente mago de bordo, perdeu o pouco que ainda tinha de sanidade. Convenceu-se de que devia arrebanhar criaturas da Tormenta para mostrar aos artonianos, numa espécie de circo bizarro. Acabou se desgarrando da missão, sendo considerado um renegado pelos demais. Syvarian, o oficial de segurança, infiltrou-se na Companhia dos Irmãos, em Valkaria, para formar a base de poder de Arthemus.

A navegadora se pôs a procurar o local de Arton onde tudo se encaixaria, onde eles poderiam cumprir o plano e salvar mortais e deuses do horror da passagem do tempo. O próprio Arthemus passou algum tempo em Salistick para aprender sobre a anatomia dos artonianos.

Arthemus — agora Dr. Vesper — foi contactado pela navegadora. Com lágrimas nos olhos, a mulher disse que havia achado o local profetizado: as Colinas Centrais de Zakharov, o exato lugar onde Khalmyr golpeou Tilliann, tirando dele sua divindade.

A essência divina de Tilliann fora usada para construir a barreira que separa o multiverso artoniano e a Anticriação. Parte dessa essência vazou para as Colinas Centrais, dando origem a um minério místico. Arthemus usaria esse minério para concluir sua missão.

A tripulação da *Roca* está a caminho de realizar o sonho do Dr. Vesper: criar um mundo eterno e imutável. Não um inferno. Não um antro profano de cultistas e demônios. Um lugar perene. Seguro. Estático. O único lugar que pode ser chamado de paraíso.

Cada um dos tripulantes tem seus próprios objetivos, sua própria vida. Sua própria loucura. Mas cada um cumpre a sua parte na maior missão de todas: a guerra contra o tempo.

Syvarian e a ironia de ter um relógio, mas nunca saber que horas são.

AS COLINAS CENTRAIS DE ZAKHAROV

Uma região escarpada, rústica e irregular num reino em grande parte plano, as Colinas Centrais escondem comunidades isoladas, perigos traiçoeiros, criaturas ferozes e tipos esquisitos por trás de seu nome pacato. Alguém acostumado com cidades provavelmente nunca chamaria este terreno de "colinas" — mais parece uma cordilheira, um vasto território de rochas, ravinas, paredões e gargantas até onde a vista alcança.

Ninguém nunca mapeou as Colinas Centrais, porque nunca houve necessidade. Não há nenhum recurso estratégico aqui, nada que justifique desbravar os caminhos difíceis e percorrer os labirintos rochosos. As Centrais nunca foram palco de nenhum grande acontecimento, nunca receberam a passagem de um herói lendário. Parecem um reino em miniatura, um mundo em si mesmo, com seus próprios costumes, ditados e folclore.

Embora haja bosques, rios e fazendas, quase tudo aqui é árido. A impressão é sempre cinzenta e sombreada. As plantas são resistentes como ervas daninhas, em geral de gosto amargo, algumas venenosas. É uma região fria, devido à altitude, à relativa proximidade das Montanhas Uivantes e à falta de sol em muitos lugares. Mas as Colinas Centrais abrigam muitas criaturas e uma população civilizada, ainda que espalhada em várias minúsculas aldeias e povoados.

O povo das Centrais é diferente do resto dos zakharovianos. Não tendo muito contato com o mundo exterior há gerações, eles não são apegados à cultura de armas e manufatura do resto do reino. Na verdade, cada enclave tem sua própria "cara", seus próprios costumes. É difícil viajar de uma aldeia a outra. Numa jornada, um andarilho pode encontrar uma vila relativamente próspera ou a casa solitária de uma família que não vê estranhos há uma década, ambas igualmente ignoradas por seus vizinhos. Os únicos pontos em comum que quase todos têm é a desconfiança em relação a forasteiros e o orgulho aguerrido pelas Colinas. O típico habitante das Colinas Centrais preferiria comer o próprio pé a viajar até uma grande cidade para comprar mantimentos.

Isso não significa que sejam perigosos ou mesmo ignorantes. Apenas muito, muito esquisitos. Todo tipo de superstições pode surgir depois de um ou dois séculos sem quase nenhuma informação ou história nova. Contudo, nunca se sabe quando efetivamente são

perigosos. A aldeia a meio dia de viagem é acolhedora e festiva ou um antro de canibais? O velho que mora sozinho numa cabana na beira do penhasco precisa de ajuda ou está atraindo vítimas para seu culto profano? Os pescadores na canoa no meio do lago estão relaxando numa tarde preguiçosa ou se livrando do cadáver de algum xereta? Não há como saber até que você conheça cada um.

Nas Colinas Centrais, o lema é "cada um sabe de si". Ninguém se mete nos assuntos dos outros, a não ser quando há um pedido explícito. Assim, pode haver um item mágico valiosíssimo na aldeia vizinha sem que ninguém saiba. Maldições, milagres, monstros e maravilhas podem existir depois da próxima escarpa. Não é assunto de ninguém além dos habitantes mais próximos. Frente a um deus menor lutando contra dois demônios, o típico habitante das Colinas Centrais vai erguer as sobrancelhas, menear a cabeça e continuar fumando cachimbo em sua cadeira de balanço. Não é assunto de ninguém além do deus e dos demônios. Isso faz com que quase nenhum habitante das Centrais tenha grandes ódios ou preconceitos com tipos exóticos. O camarada passando ali é um esqueleto ambulante? Problema dele. Tem asas flamejantes e está levando um cão de duas cabeças numa coleira feita de espinhos? Moço, desde que esse cachorro não faça cocô no meu quintal, isso não é assunto meu.

A Guerra Artoniana praticamente não tocou as Colinas Centrais. Na verdade, vários de seus habitantes nem sabem que uma guerra aconteceu. Ouviram algo sobre exércitos marchando, como sempre fazem, mas isso não é assunto deles. Não valia a pena atacar esta região de difícil acesso e pouco valor tático. Também não havia muita gente a recrutar — e qualquer nobre de Zakharov sabia a dor de cabeça que seria arrastar um destes teimosos para fora de suas Colinas, rumo a uma guerra que não lhes dizia respeito.

As Colinas Centrais só ganharam um pouco de atenção (e um súbito influxo de forasteiros) depois do fim da guerra. O Exército do Reinado monitora Zakharov mais de perto, devido à proximidade do reino com a Supremacia Purista e sua conexão com os antigos governantes inimigos. A grande cidade mineradora de Yuvalin (fora das Centrais) fornece minério e armas para Deheon e o Exército do Reinado estabeleceu alguns fortes ao longo da rota de transporte, por segurança. O menor destes fortes foi erguido no meio das Colinas Centrais — a região não faz parte do trajeto principal, mas poderia servir de esconderijo para contrabandistas ou até mesmo puristas interessados em emboscar as caravanas. Assim, agora as Colinas Centrais contam com sua própria guarnição da Coroa Imperial: o Forte Cabeça-de-Martelo.

Ditados comuns nas Colinas Centrais

"Isso é como apedrejar uma montanha."

Significado: algo inútil, que nem vai ser percebido.

"Luto se faz na frente da lareira."

Significado: mesmo que algo muito terrível tenha acontecido, é melhor lamentar num momento não emergencial. Quando a tragédia está acontecendo, deve-se agir.

"As Colinas não esquecem de nada que vem de dentro e não lembram de nada que vem de fora."

Significado: tudo que é feito na região, bom ou ruim, é lembrado pelos habitantes. Eles têm memórias longas, são capazes de grande gratidão e rancor amargo. Contudo, as Centrais também são um lugar para começar de novo, onde ninguém faz perguntas inconvenientes.

Por que será que o Forte Cabeça-de-Martelo tem esse nome?

O Forte Cabeça-de-Martelo

A preocupação com contrabandistas e puristas nas Colinas Centrais não chega a tirar o sono da Rainha-Imperatriz. O Forte Cabeça-de-Martelo é uma medida de segurança, um entreposto para os poucos viajantes da região e um marco do mundo exterior neste terreno isolado. O Forte é comandado por um sargento veterano da Guerra Artoniana, da marcha de Arsenal, das Guerras Táuricas e de outros conflitos, um homem curtido por uma vida de batalhas. Ele lidera um contingente de apenas oito soldados, todos jovens que nunca viram guerra de verdade. Os dias da guarnição são ocupados com exercícios, manutenção do próprio Forte, turnos de vigilância e patrulhas. Nenhuma grande caravana passa pelas Centrais, mas ocasionalmente um mascate se aventura pela região para vender seus produtos, um grupo de mineradores ou armeiros banidos pela Guilda dos Mineradores de Yuvalin é obrigado a passar por aqui para evitar as estradas principais ou algum explorador curioso decide mapear as Colinas. Nestas ocasiões, os soldados ficam em polvorosa, finalmente tendo alguém diferente para conversar.

Alguns habitantes das Colinas Centrais vêm ao Forte ocasionalmente — para garantir que os forasteiros não estejam fazendo nenhuma bobagem, para realizar escambo ou, raramente, para pedir ajuda com alguma situação. A guarnição do Forte tem ordens para ser polida e prestativa para com o povo das Centrais, não interessa o quão estranhos eles pareçam. Até hoje houve poucas hostilidades entre soldados e locais, mas muitos habitantes não gostam da ideia do Reinado metendo o nariz em seus assuntos. A construção do Forte Cabeça-de-Martelo também causou um efeito cíclico na região. Mais aventureiros, viajantes e exploradores vêm às Centrais porque há um forte. Então o Forte se mostra necessário como entreposto e referência. Isso faz com que seja mais conhecido por aventureiros e assim por diante.

O Forte Cabeça-de-Martelo é uma construção quadrada com uma paliçada de madeira e quatro torres de vigilância. O alojamento dos soldados, os celeiros e os depósitos também são de madeira. A intenção do Exército do Reinado era que o Forte Cabeça-de-Martelo se transformasse numa pequena cidade, um ponto de passagem com seus próprios habitantes civis e tudo que um viajante precisasse para descansar por alguns dias. Até agora isso não se concretizou, embora o Forte tenha estrutura para abrigar 150 habitantes fixos e mais algumas dezenas de visitantes.

Nos últimos meses o primeiro sinal do crescimento do Forte Cabeça-de-Martelo surgiu quando, dentro da paliçada, foi aberta a primeira filial da prestigiada oficina e empório de Valkaria chamada *Metais do Baixote*.

Metais do Baixote Forja & Armazém

A família hynne Arting, liderada pelo patriarca Blixto Arting, há muito sonha em expandir a *Metais do Baixote* para além de Valkaria. Na capital, a *Metais* é uma referência em armas e produtos de metal, ocupando um quarteirão inteiro com uma sede que mais parece uma fortaleza. O negócio, que começou com apenas Blixto e um sobrinho (na época possuído por um demônio que o obrigava a ser preguiçoso), passou a empregar praticamente toda a família Arting. A *Metais* forneceu equipamentos para o Exército do Reinado durante a Guerra Artoniana e ganhou ainda mais destaque por ter fabricado o sabre do grande herói Nargom.

Embora haja mais prédios da *Metais* em Valkaria, na prática todos fazem parte da mesma estrutura e apenas fornecem suporte à operação principal. Mas a ambição de Belinda Arting, uma clériga de Tibar, o Deus Menor do Comércio, é expandir a *Metais* para todo o Reinado. Belinda é prima de Blixto Arting e trabalhou durante anos na parte administrativa da sede, além de ser ela própria uma armeira de primeira linha, treinada pelo próprio Blixto. Decidiu que a primeira filial deveria se localizar em Zakharov por duas razões: o metal do reino tem qualidade excepcional (e em geral não chega a Valkaria) e a competição a atraiu. Destacar-se como armeira no Reino das Armas seria um feito tão impressionante quanto o de seu primo, que provou ser um ferreiro e armeiro tão bom quanto qualquer anão.

Belinda encontrou resistência da Guilda dos Mineradores de Yuvalin assim que tentou estabelecer seu negócio. Pedidos eram rejeitados sem explicação, nobres barravam sua presença, acidentes destruíam as fundações de seus prédios... A Guilda, que detém quase o monopólio das operações de forja e mineração no reino, não desejava a competição vinda de fora, ainda mais com o sobrenome Arting. Mesmo arriscando a própria vida, Belinda insistiu, até que conseguiu uma audiência com líderes da Guilda. Enfim, usando sua incrível capacidade de negociação, obteve a permissão de montar a filial da *Metais do Baixote*. Com uma condição: deveria se localizar nas Colinas Centrais.

Belinda não se deixou abater por isso. Em pouco tempo descobriu que havia nas Centrais minério de

O Quadro de Avisos

Todas as missões que os aventureiros podem aceitar nas Colinas Centrais estão listadas no quadro de avisos da *Metais do Baixote Forja & Armazém*. O mestre deve decidir quando os jogadores devem ter acesso às mensagens do quadro, mas ele deve ser citado desde o começo. As missões ou pedidos de ajuda no quadro de avisos são as seguintes.

MEU FILIO DEZAPARESEU.
ELE PRECIZA DA FAMILHA.
NAUN SEI O QUE FAZER ESTOU DEZESPERADA.
POR FAVOR AXEM MEU FILINIO.

MABEL LEBLANC,
CAZA NA COLINA DA MATA FUNDA,
DO LADO DO CACHORRO VELHO

Leva à aventura *Eu Fui um Lefou Adolescente*.

A aldeia de Dornbach está escondendo criminosos de guerra puristas! Não sabemos quem eles são ou o que planejam, mas isso é do interesse direto do Exército do Reinado. Nós mesmas já sofremos com eles e há muitos não humanos em risco nas Colinas Centrais. Venham falar conosco, podemos dar detalhes. Dornbach precisa ser investigada!

Grena, no grande carvalho oco,
a dois dias de viagem a noroeste do Forte Cabeça-de-Martelo

Leva à aventura *Cultistas Puristas Devem Morrer*.

É, não podemos mais resolver tudo sozinhos.

Nossas cabras estão desaparecendo ou sendo trucidadas. Que tipo de desgraçado sem mãe faz isso com cabras? ~~Nossas plantações estão sendo queimadas.~~ Se puderem mandar alguém aqui para ajudar, vão mostrar que o pessoal daqui está errado sobre Forasteiros. Mas não vão, né? Tudo bem, vamos continuar nos virando aqui, como sempre.

Nathanael Gallobalt, Fazendas Gallobalt, depois da Pedra do Corcunda, a três dias de viagem a sudeste se vocês não forem lerdos demais.

Leva à aventura *O Terror que Veio do Céu*.

altíssima qualidade, que a Guilda lhe dava permissão de garimpar. Não minerar, apenas recolher o que se pudesse achar na superfície. Ela poderia começar um novo braço do império do Baixote a partir dali. A hynne foi recebida com entusiasmo no Forte Cabeça-de-Martelo e montou o negócio dentro da paliçada. Embora sua ambição seja concentrar-se na forja, a *Metais do Baixote Forja & Armazém* por enquanto não pode sobreviver apenas disso. A loja de Belinda fornece todo tipo de produtos (comida, roupas, utensílios...), quartos para viajantes e até mesmo refeições. É uma mistura de armazém e taverna. Ainda não é o ideal, mas está começando a dar certo: alguns habitantes das Centrais já desafiaram sua desconfiança de forasteiros para visitar a *Metais* e até mesmo deixar ofertas de missões a aventureiros num quadro de avisos.

A resiliência e versatilidade de Belinda são incríveis. Ela faz quase tudo sozinha, desde cozinhar até negociar com mineradores e forjar armas. Tem apenas um assistente, um humano de Zakharov que parece estar nas Centrais por falta de opção. Ela ainda está treinando o humano, mas suspeita que apenas um hynne possa fazer o trabalho de um hynne... Talvez precise trazer alguns sobrinhos de Valkaria. Belinda acaba de forjar os primeiros exemplares de armas feitas com o minério das Centrais. São produtos de ótima qualidade, uma prova do potencial do metal daqui. Está prestes a enviá-las a Valkaria, para a matriz. Será então o início de um novo capítulo para a *Metais do Baixote*. Tibar seja louvado!

ALDEIAS PRÓXIMAS

Existem duas aldeias próximas ao Forte Cabeça-de-Martelo — nas Centrais, uma aldeia "próxima" está a um dia de viagem ou menos. Nenhuma das aldeias tem nenhum personagem com níveis de aventureiro. Não há crime e, no caso de invasão de orcs ou ataque de animais, os aldeões só podem fugir, se esconder em casa, lutar sem habilidade nenhuma ou morrer.

PONTA DE PEDRA

Batizada por causa do "pico" baixo que se localiza no centro da aldeia (chamado "Dedo de Lena"), Ponta de Pedra é uma aldeia grande para os padrões das Centrais, com cerca de 300 habitantes. O lugar sobrevive da extração de madeira de uma floresta próxima. O Forte foi construído com a madeira de Ponta de Pedra. Uma curiosidade: como a floresta também abriga animais selvagens e monstros, alguns afirmam que o "dedo" de Lena que está erguido é o dedo do meio... Ponta de Pedra fica a um dia de viagem a norte.

DARANDELL

Ninguém sabe por que a aldeia de Darandell tem este nome e ninguém se importa. É uma vila com mais ou menos 200 habitantes, que se localiza num dos poucos pontos de fácil plantio nas Centrais. Darandell fornece boa parte dos grãos consumidos no Forte. Fica às margens do rio Legarim. Assim como Ponta de Pedra, não tem nenhum guarda ou aventureiro, apenas plebeus. Fica a um dia de viagem a leste.

Metais do Baixote: um bom lugar para o bardo compor canções... enquanto ainda estiver vivo.

PERSONALIDADES

MORADORES DO FORTE

A seguir, os NPCs que habitam o Forte Cabeça-de-Martelo.

BELINDA ARTING, HYNNE CLÉRIGA DE TIBAR

Belinda Arting sempre soube que seguiria o negócio da família. Há muito tempo os Arting são ambiciosos e têm o projeto familiar de criar um império comercial. A geração dos pais e tios de Belinda se mudou para Valkaria apenas com ideias e muita vontade de trabalhar. Conseguiram se estabelecer na capital e sustentar a família em uma série de negócios modestos — tendas de charutos, pequenas estalagens... Contudo, o tal "império comercial" nunca passou de um sonho até que Blixto Arting decidisse romper com a tradição.

Blixto achava que não havia futuro nas atividades típicas dos hynne. Tendo paixão pela forja, desejava provar que podia ser um ferreiro tão bom quanto qualquer anão. Assim, abriu sua oficina, batizada "*Metais do Baixote*". O início não foi fácil: a família Arting não tinha dinheiro para investir no novo negócio e precisava de todas as mãos disponíveis para trabalhar nos pequenos comércios que já estavam estabelecidos. O único ajudante de Blixto era um sobrinho preguiçoso. Mas logo o esforço de Blixto deu frutos, a *Metais* começou a crescer e mais e mais familiares foram empregados pelo diminuto armeiro.

Belinda descobriu a vocação religiosa quando, durante seu treinamento de tesouraria e matemática, passou a sentir mais do que cobiça pelo ouro. Para ela, a prosperidade era algo sagrado. Após completar os estudos, Belinda saiu em peregrinação, em busca de clérigos de Tibar para aprender mais sobre a fé no Deus Menor do Comércio. Belinda foi uma das únicas a acreditar desde o início no sonho de Blixto. Quando voltou a Valkaria, já ordenada e capaz de milagres, descobriu que a *Metais do Baixote* tinha alcançado seu pleno potencial.

Blixto empregou a prima imediatamente. Ela era bem mais jovem do que ele e o via como um irmão mais velho. No entanto, Belinda acreditava que Blixto era modesto demais. A *Metais do Baixote* era um sucesso em Valkaria, mas por que não em todo o Reinado? Em todo o mundo? Os planos de expansão de Belinda foram interrompidos por guerras, mas quando enfim pareceu que Arton tinha sossegado por alguns anos, ela partiu para fundar a primeira filial. Seguindo a ambição que norteou sua vida, foi até Zakharov, para competir com os melhores.

Administrando a *Metais do Baixote Forja & Armazém* dentro do Forte Cabeça-de-Martelo, Belinda Arting parece uma máquina. Dorme poucas horas por noite, trabalha o tempo inteiro. Não tem paciência com preguiçosos e sente ojeriza por desculpas esfarrapadas. Contudo, é generosa e procura ajudar todos que ajudam a si mesmos. O único problema é que demonstra amizade, orgulho e satisfação com ainda mais cobranças e exigências! Um jovem aventureiro que seja apadrinhado por Belinda pode esperar uma vida inteira ouvindo "podia ser melhor", mesmo que tenha salvado o mundo semana passada. O que ele fez *esta* semana? Ficou dormindo?

Belinda não tem muito tempo para vida pessoal, mas sente falta de seu grande amor, a anã Felicia Daratramm, uma maga treinada na Academia Arcana. As duas ainda não se casaram, mas desejam isso assim que possível. Contudo, Felicia está começando a lecionar na Academia Arcana. Atualmente as ambições profissionais das duas as mantêm afastadas.

Belinda fornece quartos, comida, equipamento... Mas nada é de graça!

Relatos da Mesa Original

Na mesa original, havia uma pequena mecânica para lidar com o destino do Sargento Morgan. Ele morreria durante o ataque ao Forte Cabeça-de-Martelo, a menos que os jogadores tivessem cinco interações significativas com ele, motivando-o a mudar de ideia e se aposentar.

Os parâmetros dessas interações foram deixados vagos de propósito. Os aventureiros trouxeram à tona coisas como família, perdão e esperança, assuntos que se relacionavam com o histórico e a personalidade de Morgan. Se você quiser criar uma regra como essa, pode escolher os aspectos de Morgan que pareçam mais relevantes ou deixar a redenção do sargento ser definida por outra coisa — digamos que, se nenhum soldado morrer durante este arco histórico, Morgan possa perdoar a si mesmo.

Evite reduzir a sobrevivência de Morgan a meras rolagens ou resultados numéricos. Os personagens devem ser incentivados a entendê-lo e empatizar com ele, não empilhar bônus.

"Estou ocupado sendo calado e discreto. Sai pra lá."

Sargento Morgan de Molok, "o Homem da Guerra", "o Azarão"

Algumas pessoas parecem ser escolhidas para uma tarefa. Morgan foi escolhido para a guerra. Sendo natural de Molok, ele tinha ingressado no exército há menos de um ano quando foi chamado às pressas para se juntar à guarnição de Khalifor quando a Aliança Negra se ergueu. Morgan estava em Khalifor quando a cidade-fortaleza caiu e foi um dos poucos sobreviventes da invasão. Achou que tinha passado pela experiência mais avassaladora de sua carreira militar. Tinha se tornado sargento durante a própria batalha (liderou um batalhão quando o sargento anterior foi morto) e estava satisfeito em passar o resto de seus dias treinando recrutas para combater os goblinoides. Foi então que a Tormenta atacou Trebuck e Shivara Sharpblade formou o Exército do Reinado. Morgan fez parte da primeira leva de guerreiros a integrar esta força. Participou do ataque à área de Tormenta de Trebuck e, de novo, foi um dos poucos sobreviventes. Com tanta experiência, ele seria para sempre um dos mais qualificados sargentos para treinar novos soldados.

Mas a calmaria nunca chegou. Morgan participou da batalha contra as tropas de Crânio Negro, do esforço de guerra contra Mestre Arsenal, das Guerras Táuricas e por fim da Guerra Artoniana. Ele está exausto e não quer entrar em mais guerra nenhuma. Quer apenas treinar garotos e enfim descansar. Quando o Exército do Reinado estabeleceu um forte no meio do nada em Zakharov, Morgan se candidatou para comandá-lo. As Colinas Centrais não têm nenhum valor estratégico e ele duvida muito que outra guerra comece aqui.

Morgan é calado e discreto. Não fala sobre suas experiências, a menos que seja convencido a muito custo. Olhando para ele, seria possível imaginar que é só mais um militar entre tantos. Contudo, os soldados que conhecem sua história mencionam seus apelidos em sussurros impressionados. Os que mais o admiram dizem que ele é "o Homem da Guerra", talvez o guerreiro que viu mais conflitos em Arton. Os mais cínicos o chamam de "o Azarão" — por onde quer que Morgan passe, muita gente morre...

Morgan já é bem idoso. Foi casado, tinha filhos e netos, mas hoje em dia conta com apenas um familiar vivo — um neto. Usa um tapa-olho e tem uma mão de madeira. Anda mancando e tem muitas cicatrizes pelo rosto e pelo corpo. É fácil perceber a falha em sua história de "só querer sossego": Morgan já poderia ter se aposentado e qualquer reino garantiria seu soldo para sempre. Mas ele secretamente deseja uma última batalha. Não quer morrer na cama... O Homem da Guerra, culpado por ter sobrevivido tanto tempo, quer morrer na guerra para se juntar a todos os seus recrutas.

MORTIMER

Um soldado humano ainda novato, Mortimer se sente sob uma sombra vasta. Ele é neto e o único parente vivo de Morgan de Molok, e deseja honrar o nome do avô. Mortimer é quieto, esforçado e diligente, mas não especialmente habilidoso em combate ou estratégia. Ele não fala sobre sua família e pode até negar ser neto de Morgan, mas a semelhança familiar o denuncia.

ISABRINE

Facilmente a melhor mente tática e guerreira mais habilidosa no Forte, Isabrine está realizando o sonho de ascender a um comando militar. Alta, forte e séria, com cabelos castanhos e rosto determinado, ela tem pouco tempo para diversões. Fica irritada com o que percebe serem futilidades no povo das Colinas Centrais, mas não ousa questionar ordens. Secretamente deseja que haja alguma emergência real, para que ela possa testar seu treinamento e se manter afiada.

EDWINA

Provavelmente Edwina teria mais sucesso como bibliotecária ou mesmo maga do que soldada. No entanto, o Exército do Reinado foi a melhor opção para trazer algum dinheiro para sua numerosa família. Estudiosa, bem-humorada e um pouco inadequada, ela sofre recriminações do sargento Morgan a cada exercício. Ressente-se um pouco dele, sem saber que o velho já presenciou a morte de incontáveis jovens que não treinaram o suficiente.

TARIK

Um elfo com nome e maneirismos de humano, Tarik foi adotado por uma família humana ainda muito jovem. Não se lembra de seus pais de sangue nem sabe o que aconteceu com eles. Não tem vergonha de ser elfo — pelo contrário, ostenta sua raça como um distintivo de honra. Contudo, não deseja renegar a raça que o acolheu.

DORAN DERINARION

Piadista, irreverente e malandro, Doran é a pessoa certa para conseguir mercadoria proibida ou segredos das poucas pessoas que passam pelo Forte. Natural de Ahlen, faz jus à fama do reino. O que seu exterior risonho esconde é que está no Exército do Reinado porque foi jurado de morte pela Guilda de Ladrões de Thartann, por ter realizado um roubo na capital sem permissão.

MOIRA

A pessoa mais extraordinária no Forte, Moira está no caminho para se tornar paladina de Khalmyr. Não há nenhuma vocação religiosa em sua família e ela não recebeu treinamento especial, mas sente uma forte ligação com o Deus da Justiça e por vezes parece ouvir sua voz. Doran jura que já viu Moira curar uma raposa ferida com as mãos, mas a jovem nega isso, pois não se acha digna e duvida do que aconteceu. Na verdade, é isso que a impede de se tornar uma paladina: mentindo constantemente, ela está sempre descumprindo as Obrigações & Restrições de Khalmyr. Moira é bastante devota, invocando o nome de Khalmyr para tomar qualquer decisão.

Relatos da Mesa Original

Durante a campanha original, foi estabelecido um relacionamento entre Edwina e Tarik — algo que não estava no planejamento inicial. Isto ocorreu porque houve interesse por parte dos jogadores e decidi "distorcer" um pouco o que estava escrito para ver onde a sugestão levaria. Você pode incorporar o amor entre o casal ou inserir outros relacionamentos de diversos tipos entre os NPCs, como quiser. Minha sugestão é deixar algumas dessas relações em aberto para que você também possa reagir aos palpites do grupo.

NADINE

Natural de Namalkah, Nadine está acostumada a acordar cedo, trabalhar duro, comer muito e falar alto. Sente falta dos cavalos, mas está muito à vontade "no meio do nada". Seu jeito caipira pode parecer bronco, mas muitas vezes ela é destacada para falar com um dos locais — parece a menos deslocada e atrai menos desconfiança. Nadine não tem medo de nada e vive comparando a vida no Forte à vida na fazenda (onde a rotina era difícil *de verdade*).

FERMOND ALDAMAN

Se Isabrine é a pessoa que mais merece ter um posto de comando, Fermond é o que mais deseja isso. Um soldado medíocre, sabe que não vai se destacar por suas habilidades e não está disposto a se destacar pelo trabalho duro, então tenta a bajulação. Fermond é um puxa-saco, sempre tentando agradar o sargento e qualquer outra pessoa que demonstre alguma posição de poder ou autoridade. Isso inclui delatar seus colegas e passar por cima de qualquer um, inclusive o próprio sargento. Fermond não chegaria ao extremo de colocar a segurança do Forte em risco — provavelmente. Seu comportamento pusilânime tem um motivo: como quinto filho de uma família nobre menor, ele não tem futuro se não ascender no Exército do Reinado e cresceu com muita inveja de seus cruéis irmãos mais velhos.

BARTRAM ZONNAR

O único ajudante de Belinda na *Metais do Baixote Forja & Armazém* é um humano de Zakharov que veio parar nas Colinas Centrais por falta de uma perspectiva melhor. Um jovem que tentava levar vantagem em tudo, Bartram era aprendiz de uma guilda de armeiros, mas denunciou seus irmãos aos puristas durante a guerra. Quando Zakharov se aliou ao Reinado, Bartram fugiu de sua cidade antes de ser punido. Já muito velho para ser um aprendiz, conseguiu um emprego na Guilda dos Mineradores de Yuvalin, mas mais uma vez se viu obrigado a fugir quando foi pego roubando minério e vendendo no mercado negro. Poucos lugares em Zakharov estão a salvo da Guilda dos Mineradores, então Bartram acabou nas Centrais como uma de suas únicas opções.

Totalmente incompetente para a vida ao ar livre, principalmente numa região tão inóspita, ele só não morreu porque encontrou por acaso o Forte Cabeça-de-Martelo. Bartram foi recebido no Forte e Belinda lhe ofereceu um emprego após ouvir a história de que ele estava fugindo da Guilda dos Mineradores. Bartram se diz um injustiçado, omite a parte em que roubou da Guilda. A hynne sabe que há algo a mais nisso tudo, mas acredita em dar segundas chances e tem plena noção de que a Guilda pode mesmo ser implacável demais.

Bartram foi acossado por três figuras sombrias certo dia, numa expedição de rotina para fora do Forte para recolher lenha. Dois dos forasteiros eram criminosos a serviço da Companhia dos Irmãos. O terceiro ficou para trás, não falou nada e é descrito por Bartram apenas como "o homem de mantos escuros". Os bandidos chantagearam Bartram. Ameaçaram delatar seu paradeiro para a Guilda dos Mineradores e contar a verdade sobre o que ele fez durante a guerra a Belinda caso ele não obedecesse. Suas ordens eram simples: Bartram deveria roubar todas as armas de metal arco-íris que Belinda produziu nos últimos meses e levá-las a eles num local predeterminado.

DR. ARTHEMUS VESPER

Um visitante no Forte Cabeça-de-Martelo, Arthemus é um inventor humano idoso. Alto, magro e frágil, ele caminha encurvado, apoia-se sobre uma bengala e tem uma longa barba branca. Arthemus é natural de Valkaria e chegou a estudar com Lorde Niebling, além de ter vivido com os goblins baloeiros para aprender sobre sua ciência louca e estudado em Salistick, formando-se no Colégio Real de Médicos. Ele sabe que está em seus anos finais, mas seu espírito criativo não se entrega. Veio a Zakharov para aprender mais sobre a fabricação de armas e decidiu impulsivamente visitar as Centrais. Foi então que soube da descoberta do metal arco-íris, que na verdade batizou em conjunto com Belinda. Belinda fica feliz de ter alguém inteligente para conversar desde que Arthemus chegou, há cerca de duas semanas. Ele às vezes observa Belinda trabalhar, mas está principalmente interessado nas propriedades do metal.

Há mais sobre Arthemus Vesper do que isto.

A galera do Forte toda reunida: Fermond, Tarik, Bartram Zonnar, Edwina, Mortimer, Nadine, Sargento Morgan, Isabrine, Moira, Doran, Dr. Arthemus Vesper e Belinda Arting.

Mapa da parte frontal do Forte Cabeça-de-Martelo.

AS DAHLLAN DANINHAS

Apenas as plantas mais duras e aguerridas sobrevivem nas Colinas Centrais. O mesmo vale para as dríades. Os habitantes mais antigos lembram de apenas uma dríade nativa da região. Granúlia era temível e defendia ferozmente seu território. A dríade habitava uma antiga árvore retorcida e seca que havia crescido em meio a ervas daninhas, e viveu sozinha durante longos anos. Isso só mudou quando conheceu o druida errante chamado Raykarr. O sacerdote de Allihanna tinha se afastado de seu grupo de aventureiros depois que eles aceitaram a missão de combater espíritos de uma floresta. O casal se apaixonou e Raykarr passou a viver com Granúlia. Os dois tiveram cinco filhas, cinco meias-dríades ligadas às ervas daninhas. Raykarr abandonou Granúlia para lutar na Guerra Artoniana. A dríade se recusou a fazer o mesmo, mas logo depois definhou aos poucos até morrer. As Dahllan Daninhas acham que isso aconteceu pela tristeza de ter perdido seu marido, mas isso não faria sentido com a personalidade de Granúlia. A verdade é que ela definhou quando a mácula da Tormenta se infiltrou no solo das Centrais. Sua filha mais velha criou as irmãs, sendo ela mesma apenas uma criança.

Hoje em dia as cinco irmãs, conhecidas na região como Dahllan Daninhas, habitam uma enorme árvore retorcida e oca. Desconfiadas com forasteiros, afastam (ou atacam) todos que se aproximam.

ANNABEL

A mais velha das Dahllan Daninhas tem cerca de 20 anos. Ela lembra do pai e conviveu bastante com a mãe. Nunca perdoou Raykarr por ter abandonado a família para lutar na "guerra dos outros" e acha sua mãe fraca por ter sucumbido à tristeza — ela não sabe o real motivo da morte de Granúlia. Annabel se vê como a protetora das demais, o que faz com que seja agressiva com todos que se aproximam, tente controlar a vida das irmãs e nunca baixe a guarda — principalmente com forasteiros que fingem ser amigos. Annabel acha que as irmãs devem ficar juntas para sempre, com a exceção de Astelle, a "gênia da família", que deve estudar na Academia Arcana. Annabel não tem um plano sobre quando ou como esta mudança vai ocorrer. A verdade é que está sobrecarregada e não pode tomar conta de tudo sozinha. Ela já está vendo seu controle ruir desde que duas de suas irmãs se desgarraram — uma atrás de seu pai, tendo voltado um ano depois, e outra para viver com um fazendeiro em outro ponto das Centrais. O fato de não poder proteger suas irmãs deixa Annabel louca, capaz inclusive de ameaçá-las, acorrentá-las ou até feri-las para impedir que se machuquem *de verdade*. Annabel é esguia mas forte, com rosto anguloso e cabelos encaracolados verdes.

GRENA

A segunda mais velha das Dahllan Daninhas tem quase a mesma idade que a irmã, mas parece até mais velha. Grena cresceu com mais tolerância pela memória do pai — talvez porque Annabel sempre a protegeu. Há poucos anos, Grena decidiu sair da propriedade das irmãs e buscar o pai. Afinal, embora elas sempre tivessem presumido que Raykarr estava morto, havia sempre a possibilidade de ele ter sobrevivido. Grena desejava uma resolução: saber se ele as abandonou de propósito, se estava ferido, se foi preso... Embora tentasse se convencer de que não havia muita esperança, secretamente desejava que houvesse uma explicação e tudo ficasse bem no final. Ela vagou por Zakharov, chegando a conhecer cidades grandes e até mesmo saindo do reino, mas decidiu voltar para casa quando viu que sua busca seria infrutífera. Foi recebida com raiva e ressentimento por Annabel. Para a irmã mais velha, Grena tinha sido só mais uma a abandoná-las. Enquanto ela estava "por aí, se divertindo na cidade", a própria Annabel teve que cuidar de tudo. Grena tem uma relação tensa mas pacífica com Annabel. Devido a seu maior contato com o mundo exterior, desconfia menos de estranhos e não acha que o pessoal do Reinado está "chegando para tomar tudo delas". Grena tem rosto redondo e longos cabelos ondulados negros, que às vezes parecem ser roxos.

VADRINNE

A terceira mais velha das Dahllan Daninhas tem cerca de 18 anos e sempre foi a mais rebelde. Tendo as duas irmãs mais velhas para protegê-la, Vadrinne se sentia à vontade para desafiar limites e principalmente conhecer pessoas. Chegou a ensaiar uma fuga quando Grena saiu para se aventurar — como resultado, Annabel acorrentou-a em casa! O espírito livre de Vadrinne não podia ser contido. Há mais ou menos um ano, ela fugiu de casa definitivamente, para ficar com um jovem fazendeiro de uma propriedade distante. Annabel considerou isso uma traição sem igual. As irmãs agora chamam Vadrinne de "Dahllan do Achbuld", pois seu corpo já começou a se adaptar à plantação de seu marido... Contudo, elas têm cuidado para não mencionar isso a forasteiros. Na verdade, a história de Vadrinne é menos selvagem do que as irmãs querem fazer parecer. Ela foi apenas uma garota curiosa que se apaixonou. Vadrinne realmente casou com o fazendeiro Jansel, numa cerimônia presidida pelo pai do rapaz. O casal deseja que um clérigo abençoe a união. Vadrinne é sorridente e espevitada. Seus cabelos castanhos rebeldes são entremeados com folhas de achbuld, que ela tenta esconder de estranhos.

ANDRISSE

Andrisse foi praticamente criada por Annabel e isso se traduz em sua personalidade: a segunda mais nova das Dahllan Daninhas sempre respeitou as regras da irmã, manteve-se longe de estranhos e ficou horrorizada com as atitudes de Grena e Vadrinne. Contudo, isso a tornou bastante ingênua — Andrisse não conhece praticamente ninguém além das irmãs, não sabe andar pelas Centrais e não tem muitos mecanismos de defesa além de se esconder. Assim, foi alvo fácil para um culto de puristas que se instalou numa aldeia próxima. Andrisse foi atraída por um engenho mágico e está presa na aldeia, aguardando um ritual mecanomágico que vai transformá-la em humana. Andrisse tem cerca de 16 anos, é alta e muito delicada. Seus cabelos ondulados loiros parecem ter luz própria, como se o sol brilhasse de dentro deles.

ASTELLE

Astelle é a mais jovem das Dahllan Daninhas, com cerca de 13 anos. Foi criada por Annabel e Grena. Tímida e retraída, provavelmente seria parecida com Andrisse se não fosse por um detalhe: tem sede de conhecimento. Aprendeu a ler com Grena, usando os poucos pergaminhos que seus pais deixaram para trás. Quando um mascate passou pela propriedade das Dahllan Daninhas, Astelle obrigou Annabel a não expulsar o coitado e comprar os livros que ele tinha à disposição. Entre estes estava um velho grimório. A maior parte das magias ali registradas estava errada e não funcionava. Contudo, algumas tinham sido copiadas corretamente. E Astelle aprendeu a lançá-las! Isso mudou tudo aos olhos de Annabel. Enquanto antes a mania de leitura da irmã era só tolerada, agora Astelle passou a ser considerada a mais genial e promissora da família. Annabel faz de tudo para protegê-la e agora obriga-a a estudar! Ao contrário das outras, Astelle é incentivada a sair de casa — ela deve ir à Academia Arcana "para se tornar alguém". Contudo, é incerto quando e como essa mudança irá acontecer... Astelle é baixa e contida. Tem cabelos lisos verde escuros.

A PROPRIEDADE DOS LEBLANC

A família LeBlanc sempre esteve nas Colinas Centrais. Consideram-se um "clã antigo" e são, na verdade, tecnicamente uma linhagem nobre — como seu sobrenome pode atestar. Talvez por isso têm o bizarro costume de "manter a linhagem pura"... O que significa casar apenas com outros membros da família. Os LeBlanc já foram numerosos, mas um ou dois séculos de casamentos consanguíneos cobraram seu preço. Hoje são apenas um punhado. Para piorar, o marido-irmão da matriarca se tornou violento ao longo dos anos e a orgulhosa Mabel LeBlanc se viu obrigada a matar o desgraçado. Hoje em dia, o casebre onde ela vive com os filhos é todo decorado com pedaços do marido morto. Ela não entende por que isso é perturbador para os visitantes... A família tem uma antiga receita de sopa que, segundo a tradição, é o segredo da força dos LeBlanc. Parte da receita diz que a sopa *tem* que ser feita com a água retirada do poço da propriedade. Infelizmente, há pouco menos de 10 anos a água do poço foi contaminada com matéria vermelha, o que está aos poucos corrompendo e enlouquecendo a família.

Família a gente abraça mesmo se for estranha!

MABEL LEBLANC

"Mamãe" Mabel só tem uma preocupação na vida: proteger seus filhos. Ela é hospitaleira e cordial, mas não tolera desrespeito e quer ser tratada como uma dama. Não hesita em defender sua casa contra gnolls ou mesmo zumbis, mas não é uma guerreira. É muito orgulhosa de ter de alguma forma "aprimorado" a receita de sopa dos LeBlanc (na verdade, passou a fazer a sopa com água contaminada pela Tormenta!). Mabel sabe que precisa da ajuda de forasteiros para certas tarefas, como procurar seu filho desaparecido. Isso é plenamente aceitável. Só ficará irada se algum forasteiro quiser se engraçar com seus filhos e filhas, ou se tentarem bisbilhotar demais nos assuntos da família. Afinal, eles são aristocratas! Se isso acontecer, Mabel não hesita em pegar seu machado. Ela está constantemente mascando fumo e trabalhando em algo.

BLANCHE LEBLANC

Filha mais velha, é uma louca delirante e tem um terceiro olho no meio da testa. Suas visões do passado e do futuro se confundem com meros delírios, o que torna extremamente difícil entendê-la.

BASTIEN LEBLANC

O segundo mais velho, é hostil e violento, mas fraco e mirrado. Constantemente ameaça forasteiros ou qualquer um que considere hostil a sua família. Diz que vai "ensinar uma lição" a quem merece, mas na verdade nem consegue erguer uma espada.

CLOTHILDE LEBLANC

Clothilde tem medo de tudo, ficando constantemente escondida. Apenas com muito cuidado e paciência é possível interagir com ela.

PASCAL LEBLANC

Dotado das mais infelizes deformidades entre todos os irmãos. Não tem olhos e um dos braços tem muitas articulações, parecendo um tentáculo.

GASPAR LEBLANC

O filho mais novo de Mabel tem apenas 15 anos, mas parece um gigante. Gaspar é ainda mais afetado que o resto da família pela "força" que existe sob as Colinas Centrais e cresceu tomando a sopa LeBlanc. Isso fez com que se tornasse um lefou — e um lefou muito impressionante. Com mais de dois metros de altura, músculos protuberantes e deformidades assustadoras, Gaspar parece um monstro... Mas não é. Ele é muito ingênuo e bondoso. Tem a mentalidade de uma criança, o que pode torná-lo vítima de vilões inescrupulosos.

A ALDEIA DE DORNBACH

Dornbach sempre foi uma aldeia pacífica, típica das Centrais: pequena, tradicional e isolada. Sendo um dos poucos povoados dignos do nome nesta região, Dornbach é um dos locais mais conhecidos, mas isso não significa que haja muito a conhecer. A maior parte dos habitantes das Colinas já negociou alguma vez com a aldeia ou pelo menos conhece alguém que já tenha ido para lá. É onde o Circo Itinerante com certeza vai fazer uma parada, onde o mascate pode finalmente descansar os pés e vender alguns produtos. Contudo, embora os aldeões não queiram problemas e não pareçam ativamente malignos, são alinhados à Supremacia Purista. E isso significa que o melhor que se pode falar deles é que não são *ativamente* malignos.

Só há um não humano em Dornbach, considerado uma espécie de "mascote" e tratado quase como um animal de estimação. Contudo, como os aldeões não divulgam seus preconceitos e têm boas relações com outros nativos das Centrais, são considerados "boa gente". Seu único conflito real é com as Dahllan Daninhas, cuja árvore fica relativamente próxima à aldeia. No entanto, como as Dahllan Daninhas têm problemas com *todo mundo*, ninguém suspeita de que a aldeia de Dornbach tenha qualquer culpa no cartório.

Recentemente, Dornbach recebeu novos habitantes: criminosos de guerra puristas que estão fugindo da lei do Reinado. Os aldeões, embora não sigam exatamente a ideologia purista, também não acham que os soldados puristas merecem ser punidos. Afinal, são "apenas soldados"... Lentamente a aldeia foi transformada em um culto bizarro. Todos os aldeões cultuam um aspecto de Valkaria misturado com a Tormenta. Andrisse, a segunda mais jovem das Dahllan Daninhas, está presa em Dornbach, aguardando o ritual profano que vai transformá-la em humana.

CAPELÃ LORELEI WULFF

Esta purista auxiliava um capitão que liderava um destacamento de colossos durante a guerra, o que a levou ao caminho da ciência — uma ciência pervertida e macabra. Lorelei se tornou clériga de Valkaria, mas perdeu os poderes quando precisou se refugiar em Dornbach, contrariando as Obrigações & Restrições da deusa. Apenas quando foi contactada por Torgo e recebeu pergaminhos com "conhecimento novo" Lorelei recuperou seus milagres. Ela ainda julga ser uma clériga de Valkaria, mas na verdade está servindo a Aharadak. Aos poucos, Lorelei converteu quase toda a aldeia a seu culto. Ela desenvolveu um ritual mecanomágico para transformar não humanos em humanos. Recentemente, recebeu de Torgo um item capaz de enfeitiçar não humanos e usou-o para atrair a dahllan Andrisse. Lorelei não pode se mostrar na aldeia quando há forasteiros por perto, mas na verdade é a líder atual de Dornbach. Ela é alta, loira e forte, ainda usa seu uniforme purista e um símbolo sagrado de Valkaria. Seus óculos escuros escondem olhos insetoides da Tormenta.

REICHARD E HILDERIC

Soldados de Lorelei. Totalmente leais a ela. Não muito brilhantes, não desconfiam que há algo errado com o culto de "Valkaria" na aldeia.

DELMOND

O ferreiro da aldeia. É um racista convicto. Acha que o culto está fazendo um favor aos não humanos ao transformá-los em humanos, mas não os toleraria de outra forma. Totalmente leal a Lorelei, acha que ela é incompreendida e perseguida.

MARWEN

Única taverneira de Dornbach, dona da *Chifre de Bode*. A taverna é "conhecida" por sua especialidade, o chifre de bode cozido em lama. Obviamente não é *realmente* um chifre de bode cozido em lama, mas uma espécie de cozido de caldo grosso e escuro. Marwen é uma "racista bem-intencionada", acha que a aldeia está protegendo e ajudando Zagar. Por odiar a própria vida, acha que se pelo menos os não humanos forem intrinsecamente inferiores, ela pode se sentir superior. Pode ajudar heróis se for convencida, mas em princípio fica contra eles e a favor dos puristas.

ZAGAR

O único não humano de Dornbach era um troglodita. Criado desde criança na aldeia, nunca foi tratado como igual. Sempre visto com condescendência, não recebeu educação porque "seria injusto, ele não consegue mesmo". Trabalhava nos fundos da *Chifre de Bode*. Foi a cobaia do ritual e agora é um humano, mas ainda não se acostumou ao novo corpo. Cai o tempo todo, "erra" ao tentar pegar objetos, não acerta sua boca pequena. Está tentando se convencer de que isso foi uma coisa boa.

AS FAZENDAS GALLOBALT

A família Gallobalt sempre teve uma mácula. Alguns diziam que era seu temperamento explosivo, outros falavam que uma maldição havia sido rogada sobre o clã há muito tempo. A mácula é real, mas corre mais fundo do que todos sequer especulam: mais de um membro do clã comungou com demônios no passado. O resultado foi uma família marcada pelo sangue demoníaco. Quase todos os Gallobalt nascem com pequenos chifres. Não são humanos, mas sulfure.

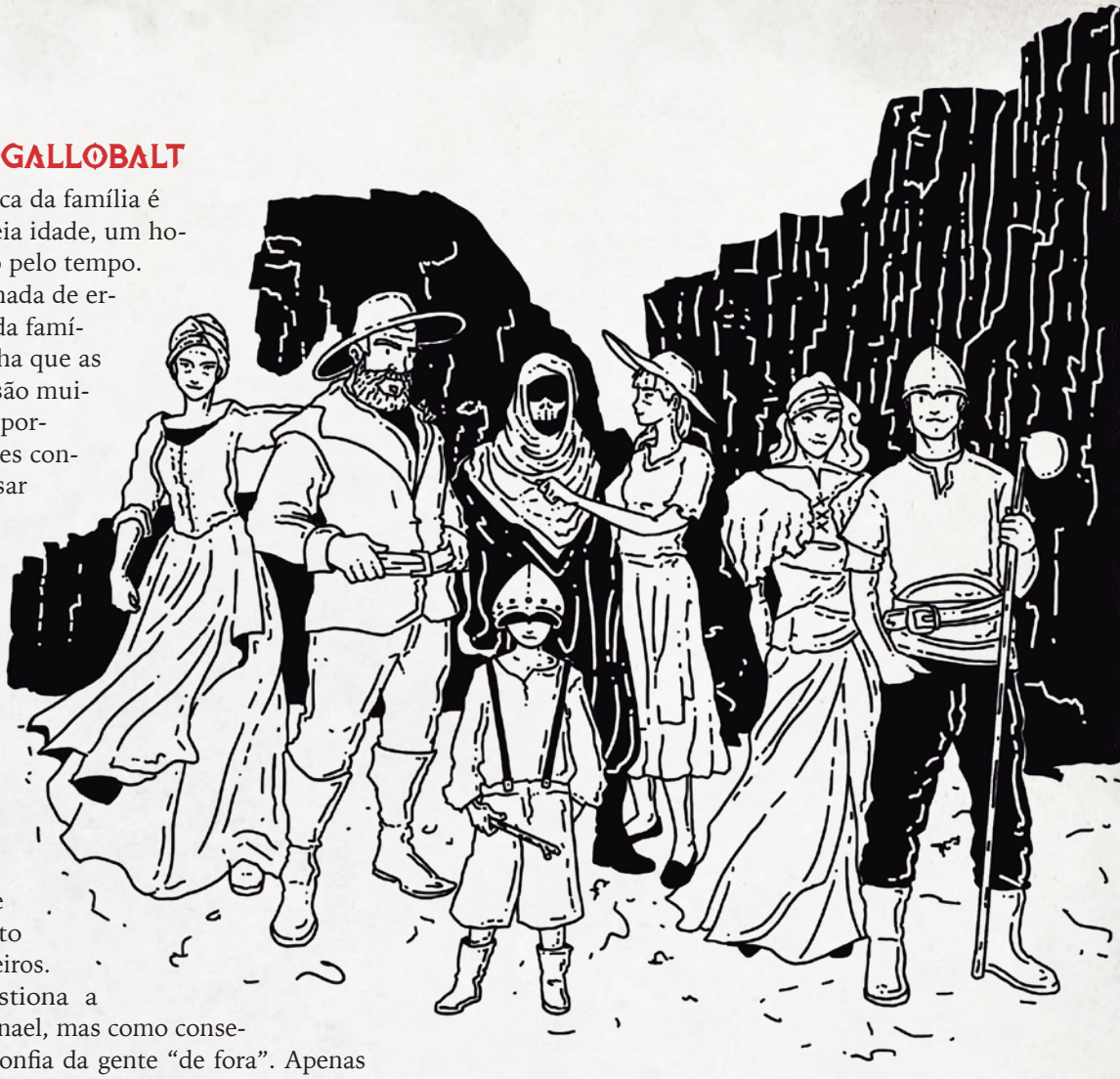
Os Gallobalt, mesmo tendo um sobrenome, nunca foram bem-vindos em qualquer lugar. Assim, há algumas gerações acabaram se refugiando nas Centrais e fazendo aqui seu lar. Hoje em dia, todos os Gallobalt consideram as Colinas sua casa. Eles não são um clã tão isolacionista quanto outros na região, mas são discretos. Também são ricos: a perversidade nunca deixou o clã e eles descobriram que o pequeno vale onde fixaram residência é um ótimo terreno para o cultivo de achbuld. Os Gallobalt vivem em três fazendas vizinhas no vale, na prática como uma única família dividida em três casas.

Os Gallobalt sabem que, se fossem até uma grande cidade como Valkaria, Thartann ou mesmo Yuvalin, seriam peixes pequenos num mar de tubarões. Não desejam problemas com nenhuma guilda de ladrões ou Irmandade. Assim, vendem sua produção para representantes de Yuvalin, que repassam-na para compradores que os Gallobalt não conhecem, nem querem conhecer.

Os Gallobalt usam armas de fogo, pois são maneiras eficazes de se equiparar a quaisquer invasores. São todos bons no gatilho e possuem livros que explicam sobre a manutenção e operação de rifles e pistolas.

Recentemente, luzes estranhas no céu vêm surgindo à noite, matando as cabras e destruindo a plantação. Os Gallobalt tentaram lidar com o problema sozinhos, mas é mais do que eles podem investigar. Num ato que beira o desespero, pediram ajuda de aventureiros, através de uma oferta de missão na *Metais do Baixote*. É uma jogada arriscada, mas mais arriscado ainda é ficar vulnerável a quaisquer inimigos ou fenômenos bizarros que surjam do céu. De qualquer forma, eles não vão revelar sua plantação, apenas a matança das cabras.

Rexthor e seus Punhos das Deusas.



NATHANAEL GALLOBALT

O atual patriarca da família é um suraggel de meia idade, um homem forte, curtido pelo tempo. Nathanael não vê nada de errado com o ofício da família. Na verdade, acha que as pessoas "de fora" são muito mais perversas, porque cometem crimes contra inocentes. Apesar de não ser violento ou maligno, Nathanael pode ser implacável com qualquer um que ameace seu modo de vida.

RITANNA GALLOBALT

A esposa de Nathanael é uma medusa e acha que seu marido é muito leniente com forasteiros. Ritanna não questiona a liderança de Nathanael, mas como conselheira sempre desconfia da gente "de fora". Apenas recentemente aceitou a presença de Vadrinne, mas agora considera a dahllan um membro da família e não admite que ninguém, nem mesmo Alon, a faça se sentir excluída.

ALON GALLOBALT

Filho de Nathanael e Ritanna, um menino suraggel de 10 anos. Uma criança curiosa e normal.

SALISHA GALLOBALT

A irmã mais nova de Nathanael, e também uma suraggel de meia idade. Vive numa casa próxima. É grande amiga de Ritanna e, como ela, acha que o irmão é mole demais. Teve seu filho Jansel ainda bem jovem, com um antigo namorado que foi embora assim que Jansel nasceu. Conheceu Haran mais tarde e os dois se apaixonaram.

HARAN GALLOBALT

O marido de Salisha adotou o nome da família e se sente muito grato pela acolhida. Sendo um osteon, provocava terror por onde passava e não tinha muitas perspectivas além do crime antes de conhecer a esposa. Quando conheceu Salisha, Jansel já era nascido, mas Haran se vê como pai do rapaz. Haran não se considera um criminoso. Está pronto para dar a segunda vida por qualquer membro do clã se for necessário. Já se ofereceu muitas vezes para investigar as "luzes estranhas", mas Nathanael não quer que corra riscos sem necessidade. Diferente dos outros membros do clã, usa uma máscara negra para esconder o rosto.

JANSEL GALLOBALT

O filho de Salisha e Haran tem 18 anos e é um dos mais belos habitantes das Colinas Centrais (exceto pelos chifres). Apaixonou-se perdidamente por Vadrinne, apesar de todos falarem mal das Dahllan Daninhas. O jovem casal construiu uma casa para si nas terras da família. Estão vivendo como casados, mas ambos gostariam que um clérigo abençoasse a união.

VADRINNE GALLOBALT

A Dahllan Daninha que deixou as irmãs para viver com Jansel adotou o nome da família. Também tem achbuld crescendo no cabelo e em alguns lugares do corpo — um sinal de amor e lealdade que Jansel acha tocante. Se Annabel soubesse disso, provavelmente atacaria a fazenda.

TABELA DE ENCONTROS

Fim dos Tempos usa uma mecânica simples para povoar as Colinas Centrais, tornando a campanha ainda mais modular e a experiência de cada grupo ainda mais única. Sempre que os aventureiros deixarem o Forte Cabeça-de-Martelo, o mestre pode pedir uma rolagem de 1d20 e consultar esta tabela. De acordo com o resultado, o grupo encontra um lugar ou habitante das Colinas.

Em vez de uma rolagem por "saída", você pode pedir uma rolagem por dia de viagem — isto é, uma rolagem por hexágono percorrido no mapa — ou qualquer outro padrão que achar interessante. Na mesa original, optei por nem sempre pedir rolagens na tabela, para não quebrar o fluxo da narrativa em certos momentos.

Os personagens presentes aqui podem ser encontrados mais de uma vez — em geral, eles viajam pelas Centrais, não ficando presos a um lugar. Já os locais são fixos. Uma vez que sejam encontrados, são "descobertos". Você pode colar os adesivos correspondentes, montando seu próprio mapa das Colinas Centrais. Há exceções: personagens como Elmer e as sereias ficam parados, enquanto que o Cemitério Errante, como o próprio nome diz, pode surgir em qualquer lugar.

Acima de tudo, recomendo que o mestre aceite as rolagens na tabela. Talvez um determinado resultado num momento específico fosse "fazer mais sentido", mas interferir na aleatoriedade tirará boa parte da graça deste jeito de caracterizar o ambiente. As Centrais são imprevisíveis — até mesmo para você.

Os NPCs e lugares são deixados bastante vagos. Quem assistiu à mesa original vai perceber que boa parte dos detalhes de cada um foi criada com base em minhas próprias ideias anteriores e no interesse do grupo. Sinta-se à vontade para caracterizar os habitantes das Colinas como achar melhor, usando seus próprios gostos e experiências.

Encontros nas Colinas Centrais

1d20	Encontro
1	Tolbert
2	Abner
3	Quimby Ulysses Arronax
4	Gormaggor
5	Raguria
6	Arlo "Olho de Leite"
7	Mungo Joe
8	Encontro de Puristas Caipiras
9	O Homem-Bode
10	A Cidade Fantasma de Duas Pedras
11	Ebenezer
12	O Museu de Coisas Quase Vivas
13	O Diabo das Colinas
14	Shanamarie, Shaylyne e Shadolenn
15	Cletus Rigby
16	Nada Mais que a Verdade Reston
17	O Ladrão de Rabos
18	Elmer
19	Fortunata
20	O Cemitério Errante

1. Tolbert

Um bardo que desafia os personagens para um duelo musical. Ele tem duas moedas sobre os olhos — se forem tiradas, revelam que ele não tem olhos, apenas buracos vazios. Segundo ele, cada uma dessas moedas é uma alma, e ele ainda tem várias outras numa bolsa. Tolbert aposta uma das almas no duelo. O personagem deve apostar sua própria alma. Se for perdida, deve ser entregue na forma de uma moeda. Se o personagem perder a alma, não pode ser ressuscitado e não irá a nenhum Reino dos Deuses. Se ganhar, vai ter uma "alma extra" caso isso seja relevante alguma vez na campanha. O que significa uma "alma extra"? O mestre decide — essencialmente, o personagem pode vender a alma sem consequências.

Mecânica: um personagem pode fazer três testes de Atuação opostos contra Tolbert (Atuação +15). Se o personagem ganhar e enterrar a moeda recebida no Cemitério Errante, um de seus atributos aumenta em +1, como se tivesse passado a noite lá. Esse bônus se acumula com o bônus por dormir no Cemitério, mas não pode ser aplicado no mesmo atributo.

"Se eu estou nesse livro, é porque Khalmy quis!"

2. Abner

Um adolescente qareen pastor de Khalmyr totalmente fanático, que considera quase qualquer coisa que aconteça como "uma bênção de Khalmyr". Ele é um pouco perturbado, mas inofensivo. Tenta convencer os personagens a serem batizados sob Khalmyr. Não pode realmente fazer nada contra eles, mas abençoa-os se forem gentis/concordarem com ele ou os amaldiçoa e ameaça se forem hostis.

Mecânica: Abner pode lançar o efeito básico de *Bênção* ou *Perdição* (veja Tormenta20, capítulo 4) nos personagens, com duração até o fim da próxima cena.

"Opa! Vai um suquinho diferenciado aí?"

3. QUIMBY ULYSSES ARRONAX

Um anão vendedor de alquimia fajuta. Os personagens podem comprar qualquer item alquímico em sua carroça puxada por um gorloggh, mas nem tudo funciona como deve. Quimby é um devoto de Hyninn. Não vai enganar os personagens (isto é, além de vender itens que funcionam 50% das vezes), mas dará um jeito de inserir a frase "nunca ouvi falar" algumas vezes na conversa, na tentativa de descobrir outros devotos do Deus dos Ladrões. Os produtos de Quimby estão listados abaixo.

Ácido: "Água Feroz Limpa-Calhas do Quimby Limpinho! Também ótima para desentupir as vias aéreas ou para dar um toque especial em qualquer bebida."

Bálsamo restaurador: "Emplastro Milagroso Cura-Tudo do Dr. Quimby! Garantido para todas as doenças, maldições, ferimentos e indigestões!"

Essência de mana: "Tônico Revigorante do Espírito e da Mente do Feiticeiro Quimby! Uma fórmula secreta confiada pelo próprio Vectorius ao maior mercador de poções mágicas do Mercado nas Nuvens!"

Fogo alquímico: "Óleo Fulgurante Aquecedor de Fogueira do Professor Quimby! O maior avanço alquímico da Academia Arcana para dar uma faísca a mais nas noites frias de acampamento!"

Granada: "Estalinho Bangue-Bangue do Tio Quimby! Brinquedo de criança divertido para a família inteira! *O Tio Quimby não se responsabiliza por membros perdidos ou desfigurações."

Mecânica: todos os itens alquímicos custam metade do preço. Porém, sempre que forem usados deve-se rolar 1d6. Com um valor par, o item funciona. Com um ímpar, funciona ao contrário (ácido, fogo alquímico e granada causam seu dano no usuário, bálsamo causa dano, essência de mana drena PM).

Caso um devoto de Hyninn se revele a Quimby, o mascate vai avisar sobre os itens. Além disso, dará orientações sobre um depósito escondido a algumas horas de viagem, que contém dois bálsamos restauradores e duas essências de mana (que funcionam como deveriam). Ele pede que o devoto só os use em caso de necessidade e que reponha assim que puder.

4. GORMAGGOR

Um gigante que parece ser uma colina por si só. A criatura mais antiga e poderosa das Centrais, Gormaggor poderia facilmente resolver qualquer desafio, vencer qualquer inimigo ou esmagar qualquer grupo de aventureiros, exceto por uma coisa: ele está velho *demais*, extremamente cansado e dorme a maior parte do tempo. Já dormiu por algumas décadas (perdeu todo o início da Tormenta), mas acordou há alguns anos. Já se fundiu parcialmente com as colinas. Um de seus braços está preso — ele tem preguiça de soltá-lo e na verdade não se incomoda tanto com isso. Atualmente, o grande dilema da vida de Gormaggor é que ele deixou cair seu cachimbo (feito com dois carvalhos) e não tem energia para pegá-lo. Gormaggor provavelmente é a única maravilha original das Centrais: ele está aqui desde que Arton ainda estava em formação geológica. Todo ou quase todo o resto das maravilhas e esquisitices das Colinas é fruto do golpe de Khalmyr em Tilliann.

Mecânica: se os personagens pegarem o cachimbo de Gormaggor e derem um jeito de colocá-lo em sua mão ainda livre, enchê-lo de algo (o gigante fuma praticamente qualquer planta) e acendê-lo, conseguirão a amizade da criatura e uma fonte de

informações quase infinita, ainda que meio tediosa. Gormaggor conhece todas as histórias do Herói Louco, sabe sobre o Diabo das Colinas, conhece o Cemitério Errante... Mais surpreendente, ele lembra da época em que Tilliann perdeu sua divindade. Não sabe exatamente o que isso significa e já se esqueceu de muita coisa, mas pode falar em termos gerais que "há algum tempo" o Herói Louco e o Rei Juiz passaram por aqui. Desde então, as coisas ficaram esquisitas nas Centrais. Com um pouco de perspicácia e as perguntas certas, os personagens podem descobrir que Gormaggor acordou quando a Tormenta começou a afetar as Colinas (isso para ele é o equivalente a poucos minutos). Ele sente que algo está "fazendo cócegas na terra".

5. RAGURIA

Uma bruxa caipira que vive numa cabana afastada. Comporta-se como uma típica "bruxa má" de contos de fada... Mas não quer o mal dos personagens, esse é apenas seu jeito. Ela é indubitavelmente maligna, mas não necessariamente perigosa se não for provocada. Raguria conhece Cletus (embora não retribua a afeição dele) e pode direcionar os personagens até o mago. Também pode contar uma história do Herói Louco ou ajudar com algum assunto místico. Contudo, sua magia não é baseada em conhecimento e estudo, mas instinto e segredos primitivos. Ela sabe que "algo ruim está se alastrando pelas Colinas Centrais".

Mecânica: se os personagens forem gentis e tratarem-na com cortesia, ela oferece qualquer prato especial listado em Tormenta20 (capítulo 3), com uma porção para ser levada para cada um. Raguria também tem uma receita própria, veja a seguir.

Se forem rudes ou inamistosos, ela lança *Rogar Maldição* em um deles (debilidade e fraqueza), então sai levitando e gargalhando. Sob essa magia, um personagem não pode se comunicar ou lançar magias, sofre –5 em todos os testes e anda com metade de seu deslocamento. A maldição dura até o dia seguinte ou até o fim da próxima cena relevante, de acordo com o mestre.

Ensopado de Rabo de Lagarto e Olho de Sapo: este cozido tenebroso é o típico conteúdo fumegante do caldeirão de uma bruxa. Não é apetitoso, mas coloca o comensal em contato com seu lado místico. Aumenta em +1 a CD de suas magias arcanas. A critério do mestre, pode conceder bônus em testes de Misticismo e outras perícias ligadas a magia ou em usos referentes a assuntos sobrenaturais.

6. ARLO "OLHO DE LEITE"

Um homem caolho (olho leitoso) que vive isolado, é obcecado com sobrevivência e acha que o Reinado está vindo para tirar seus direitos. Está convencido de que "algo sujo" está contaminando as Centrais. Usa armas de pólvora. Pode dar informações sobre o que os personagens estão buscando, mas sempre da maneira mais paranoica e conspiratória possível. Também desafia os personagens para um concurso de caça ou tiro ao alvo. Pode ajudá-los na caça ao Diabo das Colinas.

Mecânica: um personagem e Arlo fazem, cada um, três testes de Pontaria (CD 15, 20 e 25). Quem tiver mais sucessos ganha (Arlo tem Pontaria +10). Em caso de empate, a CD continua aumentando em +5.

"Todo mundo erra meu nome..."

7. MUNGO JOE

Um alambiqueiro. Ele fabrica uma bebida fortíssima em sua cabana isolada. Vende uma dose aos personagens por 1 Tibar. Se eles forem simpáticos, a primeira dose é de graça e Mungo Joe também bebe. Eles podem comprar o quanto quiserem. Mungo Joe é um caipira típico, usando chapelão, sem camisa, com uma jardineira e de pés descalços. É desdentado e alegre.

Mecânica: cada dose exige um teste de Fortitude (CD 15, +1 para cada dose anterior no mesmo dia). Se passar, o personagem recebe 1 PM temporário. Se falhar, fica enjoado por uma cena. Com uma segunda falha, fica inconsciente por 1d12 horas.

8. ENCONTRO DE PURISTAS CAIPIRAS

Um grupo de odiadores de não humanos que mal conhecem a ideologia purista direito — mas abraçaram-na completamente. Há um pastor pregando a "palavra de Valkaria": *"Valkaria é a líder do Panteão! Isso significa que os humanos são os líderes dos mortais! Um humano ascendeu a deus, não um elfo! Não um anão!"* Se os personagens forem vistos, serão convidados a participar do encontro (humanos) ou atacados (não humanos).

Mecânica: se houver combate, considere que no encontro há 8 recrutas puristas (Tormenta20, capítulo 7). Contudo, não lutarão até a morte, fugindo se acharem que correm perigo. Afinal, os não humanos têm "vantagens injustas"...

"Bebo porque é liquido! Se fosse sólido eu comia!"

Panfleto Encontrado com os Puristas Caipiras

Irmãos,

Nós não estamos sós! Existe um lugar para nós nas Colinas Centrais!

Os puristas estão chegando e vocês finalmente terão o lugar que merecem aqui! Em todas as partes nós perdemos território, precisamos nos curvar para os não humanos, mas não aqui! Aqui nós seremos os chefes!

Valkaria é a líder do Panteão e nós, seus filhos, somos líderes naturais das outras raças! Está no sangue dos humanos liderar, conquistar, mandar, assim como está no sangue dos não humanos obedecer!

As Colinas Centrais são nossas! Nós estávamos aqui desde sempre e agora cada vez mais este lugar está infestado de não humanos! Que direito eles têm de estar aqui? Só vivem nestas terras por nossa bondade! Nós vamos tomar posse do que é nosso! Nós vamos ser senhores dos outros e tudo vai ficar bem! Chega de ter medo de orcs, gnolls e anões!

Espalhem a palavra dos puristas e aguardem o dia em que tomaremos controle! Enquanto isso, suas ordens são simples! Organizem-se, consigam armas, chamem outros humanos corajosos!

As Colinas serão nossas!

9. O HOMEM-BODE

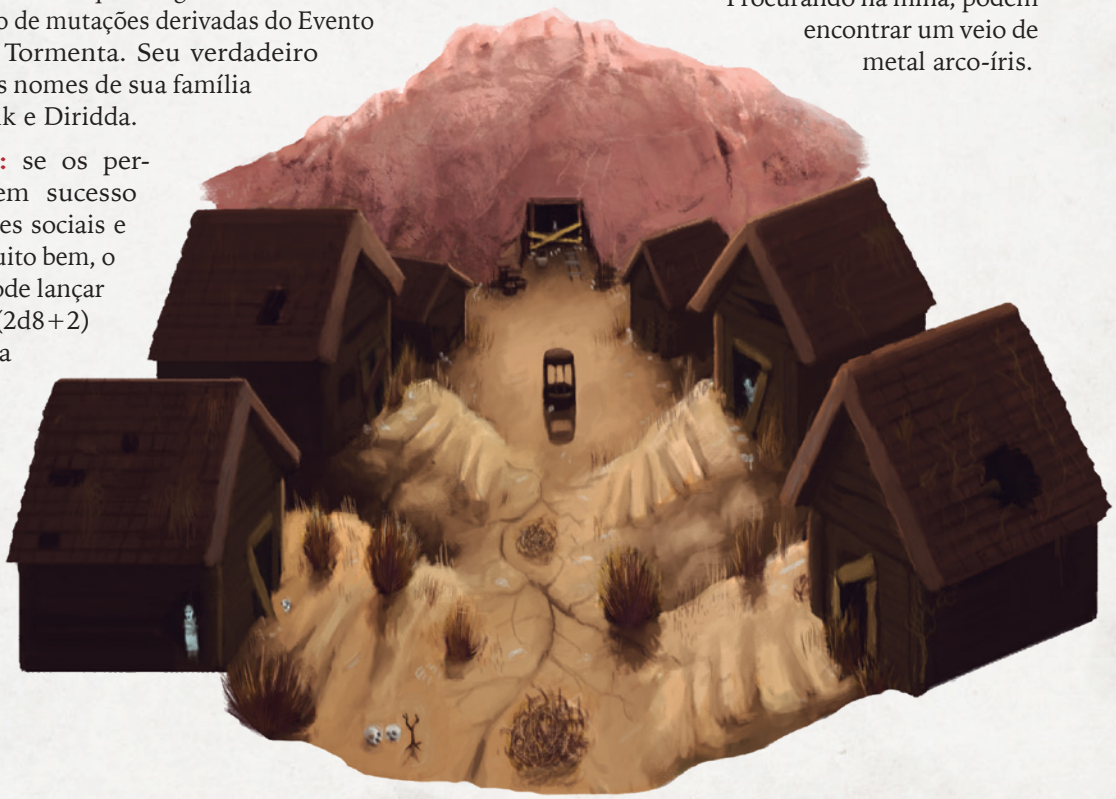
Um druida alucinado que passa a maior parte do tempo transformado em bode e vive com os bodes, ignorando os humanos. Ele é esquisito, mas (quase) inofensivo. A única maneira de diferenciá-lo de um bode comum é com um *profundo* conhecimento de animais ou encontrando-o logo que ele acorda (já que reverte à forma humana quando cai no sono). Mesmo na forma humana, usa uma pele de bode sobre o corpo. Se for abordado, vai fugir ou, em último caso, lutar. Se for abordado com *extrema* cautela e boas rolagens, pode falar com os personagens e revelar que decidiu ser um bode após sua família morrer da "doença misteriosa" que aflige as Centrais — na verdade um misto de mutações derivadas do Evento e corrupção da Tormenta. Seu verdadeiro nome é Jonid. Os nomes de sua família são Elmara, Savik e Diridda.

Mecânica: se os personagens tiverem sucesso extremo em testes sociais e interpretarem muito bem, o Homem-Bode pode lançar *Curar Ferimentos* (2d8+2) ou alguma outra magia divina de 1° círculo.

10. A CIDADE FANTASMA DE DUAS PEDRAS

Uma comunidade mineradora fechada (com tábuas sobre o portão e placas oficiais) pela Guilda dos Mineradores de Yuvalin. Se os personagens entrarem, podem descobrir algumas quinquilharias e alguns esqueletos de moradores que desafiaram a Guilda. Tudo aconteceu há mais de 10 anos. Também há uma mina aberta, selada apenas por tiras de madeira e placas ("Proibida Mineração — Guilda dos Mineradores de Yuvalin"). As duas pedras que dão nome à cidade são dois rochedos/colinas que existem nos dois extremos da pequena aldeia. Se os personagens quiserem, podem estabelecer uma operação mineradora aqui, mas invariavelmente vão atrair a ira da Guilda — o que pode mudar os acontecimentos do final do arco, levando a Guilda a se aliar à Irmandade. Há alguns fantasmas na aldeia (Zadok, Draslo, Emeline, Aurinda) que têm muito medo de visitantes e tentam afastá-los com armas fantasmagóricas. Se os personagens conversarem com os fantasmas, podem obter detalhes sobre o que aconteceu aqui.

Mecânica: procurando na comunidade, os personagens podem rolar duas vezes na Tabela 8–1 (página 324) para dinheiro e uma vez para itens (sempre ND 1). Se entrarem na mina, eles encontrarão uma aparição (Tormenta20, capítulo 7). Procurando na mina, podem encontrar um veio de metal arco-íris.



11. EBENEZER

O velho profeta de Thyatis herético. Ebenezer faz uma proposta a todos os personagens: pode fazer uma profecia para cada um, mas a profecia é uma aposta. Se a profecia não se cumprir, Ebenezer errou e Thyatis vai lhe conceder uma segunda chance. Se a profecia se cumprir, Ebenezer acertou e o personagem será obrigado a dar uma segunda chance a alguém. Nenhum personagem é obrigado a aceitar — mas, se aceitar, a aposta está feita.

Mecânica: as profecias de Ebenezer são decididas pelo mestre dentro do contexto da aventura. Por exemplo, na aventura da fazenda de achbuld, Ebenezer pode profetizar "Você vai destruir a coisa mais fascinante que já encontrou", referenciando a queda do gog'magogue no fim da aventura. Também podem ser profecias sobre a vida pessoal dos heróis (por exemplo, se um personagem for clérigo de Khalmyr, a profecia talvez fosse "Você vai cometer uma injustiça e ser perdoado"). Todas as profecias devem se concretizar ou não dentro da aventura. Se a profecia não se concretizar, o personagem ganha um bônus de +20 em testes durante a próxima aventura. Este bônus pode ser gasto parcialmente (+5 em um teste, +2 em outro... até gastar os +20). Se a profecia se concretizar, o mestre pode rolar novamente cinco testes contra este personagem a sua escolha até o final deste arco.

12. O MUSEU DE COISAS QUASE VIVAS

Um pequeno museu de taxidermia com três andares. Dona Erneshia, a proprietária do museu, é muito acolhedora. Ela cobra T$ 1 pela visita, mas o mínimo ato de simpatia da parte dos heróis já vale uma entrada grátis. Dentro do museu há animais e criaturas empalhadas pela própria Erneshia. Ela também faz misturas de animais e humanoides, de animais entre si e tenta montar imagens de seres fictícios do folclore das Centrais: o coelho chifrudo (um coelho com galhadas que grita como uma criança, fazendo viajantes se perderem), o meia-perna (bode com as pernas de um lado bem mais curtas), o Ladrão de Rabos (criatura que só interage com ladrões e cujo rabo concede desejos) e outros. Ela é fascinada por dois mitos das Centrais em específico: o homem-bode (há "um homem-bode" empalhado no museu, mas ela admite que é uma recriação do que ela mesma viu) e principalmente o Diabo das Colinas. Erneshia sabe tudo sobre o Diabo e tem inúmeras recriações em seu museu. Ela alegremente conta toda a história dele.

Mecânica: se os personagens quiserem caçar o Diabo das Colinas, Erneshia pode inclusive se juntar a eles. Ela conta como uma parceira ajudante mestre, mas apenas na caçada ao Diabo (perícias: Atletismo, Percepção e Sobrevivência).

13. O DIABO DAS COLINAS

Um mito das Centrais que se provou verdadeiro. O Diabo é uma criatura baixa e humanoide (mais ou menos do tamanho de um anão) com uma cabeça desproporcional e uma imensa bocarra cheia de dentes afiados, sempre sorrindo. A história do Diabo das Colinas é trágica: há muito tempo, um rico minerador das Centrais, o sétimo filho de sua família, estava prestes a ele mesmo ter seu sétimo filho. Estava inconformado em ter que dividir seu dinheiro com tanta gente e amaldiçoou o bebê ainda no ventre de sua esposa. Quando a criança nasceu, não era humana. O Diabo das Colinas então matou toda a família e fugiu com o ouro, escondendo-se em algum lugar das Centrais. Ele provoca viajantes, aparecendo para eles e con-

"Pode entrar! Aqui só tem bicho fofinho!"

vidando a ser perseguido. Se for capturado, o Diabo das Colinas vai revelar toda a riqueza que roubou de sua família. Se um viajante avistar o Diabo das Colinas, será para sempre perseguido por ele. A qualquer momento, o Diabo pode aparecer para ele de novo.

Mecânica: uma vez que o Diabo das Colinas seja avistado, ele aparecerá sempre que um resultado par for rolado nesta tabela, em adição ao resultado normal. Se os personagens o perseguirem, trate isso como uma perseguição (Tormenta20, capítulo 6). O Diabo começa com 20 quadrados de vantagem e tem +17 em todas as perícias relevantes. Use a tabela de Perseguições nas Centrais. Se o Diabo abrir 50 quadrados de vantagem, some entre as colinas e a perseguição acaba. Uma vez que seja capturado, o Diabo sempre estará perto de seu covil com seu pote de ouro. Achar o pote de ouro permite rolar na Tabela 8–1 (dinheiro, ND 7, ignorando resultados de 1 a 10).

Perseguições nas Centrais

1d20	Resultado
1 a 6	Nada
7 a 8	Obstáculo, Força CD 15, pilha de pedras soltas bloqueia o caminho
9 a 10	Obstáculo, Acrobacia CD 20, lama deixa o chão escorregadio
11 a 12	Obstáculo, Reflexos CD 20, pedras rolam
13 a 14	Obstáculo, Percepção CD 20, nuvem de poeira obscurece a visão
15 a 16	Atalho, Adestramento CD 20, trobo no qual se pode montar
17 a 18	Atalho, Força CD 15, caminho curto, mas bloqueado
19 a 20	Atalho, Percepção CD 20, passagem labiríntica

Uma falha em qualquer teste resulta em 1d6 de dano (escorregão, topada, coice, sufocamento...).

14. SHANAMARIE, SHAYLYNE E SHADOLENN

Sereias do rio. Elas tentam atrair aventureiros com seu cântico sedutor. Se algum herói se aproximar, tentam roubá-lo e, se houver resistência, afogá-lo. Então fogem.

Mecânica: cada personagem que possa ver ou ouvir as sereias deve fazer um teste de Vontade oposto à Atuação delas (+10). Uma falha não significa nenhum efeito sobrenatural, mas o personagem está inclinado a se aproximar e acredita que elas são amigáveis. Qualquer teste de Intuição também é oposto pela Atuação das sereias. Uma vez que um personagem se aproxime, uma das sereias vai distraí-lo (usando Atuação) enquanto outra lança *Hipnotismo* ou *Sono* (CD 14) e a terceira vai tentar roubar o personagem (Furtividade e Ladinagem +10). Uma vez que o furto seja realizado, as três nadam para longe (desl. natação 12m). Personagens podem persegui-las dentro da água nadando.

"Tô ofendido! Apaga essa legenda!"

15. CLETUS RIGBY

O anão mago caipira. Cletus vive numa torre periclitante de madeira, que parece ser feita de cabanas sobre cabanas. A torre é abarrotada de livros, instrumentos de alquimia, criaturas conservadas em formol, pilhas de pergaminhos, pedaços de instrumentos agrícolas, enfeites quebrados e todo tipo de lixo: a casa de um acumulador clássico. Cletus *odeia* pessoas, é extremamente ranzinza e vai se recusar a conversar com os personagens a menos que eles conquistem sua confiança aos poucos. Quando o grupo chegar em sua casa, Cletus está transformado num gato. Se eles saírem sem mexer em nada, o mago vai deixá-los em paz. Contudo, se mexerem em qualquer coisa, volta a ser um anão e os xinga. Em casos extremos, pode atacá-los (é difícil que o grupo vença um combate contra Cletus). Apesar de sua personalidade *muito* difícil, seu mau humor, sua propensão à violência, seu isolacionismo e sua maneira peculiar e atrasada de ver o mundo, Cletus pode ser um aliado valioso. Seu jeito caipira não combina com seu poder; um grupo desatento pode pensar que é apenas um velho ranzinza. Na verdade, parte do poder do mago tem explicação: sua casa fica sobre uma grande quantidade de metal arco-íris.

Coisas que Ofendem Cletus Rigby

- Chamá-lo de feiticeiro.
- Chamá-lo de "Rigby".
- Retirar qualquer item, por menor que seja, de sua cabana.
- Falar a palavra "choupana".
- Chamar as Colinas Centrais de montanhas.
- Ter cabelo loiro.
- Ter um animal batizado em homenagem a alguém famoso.
- Cantar.
- Pedir para ser curado.
- Mencionar Abner ou Tolbert.
- Falar mal de Raguria (Cletus tem uma forte queda pela bruxa).
- Falar sobre o clima.
- Oferecer comida.
- Dizer sim a ele três ou mais vezes seguidas.
- Chamar um cajado de bastão.
- Vestir a cor amarela.
- Mencionar Doherimm.
- Um erro de gramática à escolha do mestre (por exemplo, "para mim fazer", "esteje", "com nós"...).
- Qualquer coisa que o mestre deseje, podendo inclusive mudar dentro da mesma conversa.

Mecânica: entrar na cabana exige um teste de Fortitude (CD 15) devido ao cheiro. Uma falha deixa o personagem enjoado. Um arcanista ou bardo que tenha conquistado a confiança de Cletus pode aprender com ele uma magia arcana de 1º círculo. Contudo, isso exige que o aventureiro nunca o tenha ofendido. Cletus também pode falar sobre as esquisitices que sempre existiram nas Centrais — ele não sabe a verdade sobre o Herói Louco, mas diz que as Colinas sempre foram palco de atividade divina e mutações. Cletus sabe que a Tormenta está se infiltrando na terra, mas não vai fazer nada sobre isso (os outros habitantes não perceberam? Idiotas!). Cletus não sabe nada sobre os vilões.

16. Nada Mais que a Verdade Reston

Uma devota fundamentalista de Tanna-Toh que está compilando uma etnografia das Colinas Centrais. Ela pede para os heróis contarem suas histórias e registra tudo. Nada Mais que a Verdade não pode mentir e se sente muito mal em até mesmo omitir qualquer coisa. Assim, tem uma grande chance de saber bastante sobre qualquer pessoa que os personagens estiverem investigando. Sua própria história é simples: ela nasceu nas Centrais em uma comunidade fechada e apocalíptica de fanáticos de Tanna-Toh — por isso tem este nome. Seus pais achavam que o mundo logo iria acabar por causa das mentiras dos mortais. Nada Mais que a Verdade cresceu traumatizada porque seus pais não escondiam *nada* dela — inclusive que um dia o culto iria cometer suicídio coletivo. Ela saiu de lá com a desculpa de que iria compilar uma história e etnografia completa da região e precisou realmente fazer isso para não ter mentido retroativamente. Se os personagens quiserem achar a comunidade, ela pode dar indicações. Eles chegam lá e encontram apenas esqueletos. Caso seja necessário, os nomes dos familiares dela são Nunca Esconderei Nada de Meus Irmãos Reston (pai), A Mentira Faz a Deusa Chorar Reston (mãe) e Toda a Verdade Reston (irmã mais velha).

Mecânica: Nada Mais que a Verdade faz testes de Inteligência (4) para saber qualquer informação sobre a região que os personagens desejem. A dificuldade varia: CD 10, 15 ou 20, dependendo da informação. Nada Mais que a Verdade já ouviu boatos sobre o Cemitério Errante, mas não acredita neles. Ela conhece histórias do Herói Louco. Nada Mais que a Verdade recuperou em suas andanças um pergaminho muito antigo com um relato sobre "o Evento". Ela não dará este pergaminho aos aventureiros, mas pode permitir que eles o copiem.

O Pergaminho de Nada Mais que a Verdade Reston

Relatto d'O Evennto

Assín como ouvvído e reggist'rado por Da Bocca Abennsoada Soh Brotta a Verddade Reston no Anno 1037 Appohs a Chegadda de Nóssos Señôres Élfos.

O Herói Lôuco chegôu às Colinnas Centraes ppela primêira Vez pôuco anntes que istto tuddo acontecêsse. Naonn sabbemos por qque êle vêio ppara cah, enbóra os sábeos espec'culem quê foe mêsmo para fujjir.

Sse o Herói Lôuco sseguio os Refujjiádos at'teh êste Continnent abennsoado pêlos Deoses ou se appenas corrêu para onnde o Rey Juíz naonn pudés-se achallo naonn sabbemos. Sabbemos quê o Herói Lôuco vivêo nest'Tas Colinnas ppor um Tennpo Longo e as pesôas da regiaonn apprenderan quê êle éra um Herói.

Naonn sabbemos se o Bixxo Bruxxo esttava con êle Mas sabbemos quê a Gerreira Distantt naonn esttava maes.

O Rey Juíz Encont'trou o Herói Lôuco e entaonn

(o pergaminho está totalmente riscado a partir daqui, chegando a estar um pouco rasgado e esfiapado)

Appohs êste Evennto o Herói Lôuco nunnca maes fôi o mêsmo e as Colinnas Centraes tanbenn naonn. As Bennsaonns e Maldissaonns quê coñecêmmos commessaraonn depoes d'Istto.

BLÁ BLÁ BLÁ
BLÁ BLÁ BLÁ
AYLA
PRECISAMOS IR...
PERA... VOCÊ TEM RABO?
TENHO... POR QUÊ?

17. O Ladrão de Rabos

Mais um mito das Centrais que se mostra verdadeiro. O Ladrão de Rabos parece um cão sem pelos, mas com vários rabos (de gambá, de cobra, de coiote...). O Ladrão só é visto de longe e magicamente fica mais e mais distante, sem se mexer, à medida que os personagens se aproximam dele. Ele só permite que ladrões se aproximem. Com estes, o Ladrão de Rabos é dócil. Se um ladrão primeiro se aproximar e depois chamar seus colegas, o Ladrão de Rabos pode aceitar. O Ladrão de Rabos sabe falar e pode sussurrar na mente daqueles com quem escolhe interagir. Ele não é exatamente uma criatura, mas uma entidade. O Ladrão rouba os rabos de diferentes criaturas para dominá-las, tendo um verdadeiro séquito de animais sob seu controle parcial.

Mecânica: qualquer personagem que, a critério do mestre, possa ser considerado um ladrão, pode tentar roubar um rabo do Ladrão de Rabos. Isso exige um sucesso em um teste de Ladinagem oposto à Percepção da criatura (+10). Se o rabo for roubado, o Ladrão de Rabos implora e atende a um desejo em troca do rabo de volta (a única instância em que ele fala). O que quer que seja desejado surge em até uma semana, mas distorcido de alguma forma inofensiva. Em geral, o Ladrão de Rabos interpreta o desejo muito literalmente ou concede uma versão primitiva/caipira do desejo.

18. Elmer

O dragão mendigo. Elmer é um tipo diferente de dragão: peludo, comprido, com asas como as de um morcego e mais seis patas (totalizando oito membros). Elmer deseja amealhar seu tesouro de dragão, mas não é feroz. E, principalmente, é muito preguiçoso. Ele pedirá qualquer moeda que os personagens possam ter, mas não vai ameaçá-los, em vez disso contando uma história triste sobre como ele é o único dragão de seu tipo que conhece. Na verdade Elmer também é um usuário contumaz de achbuld e isso contribui muito para que ele não consiga reunir mais tesouro. Se os personagens forem simpáticos com ele e lhe derem algumas moedas, Elmer fala sobre a plantação de achbuld da família Gallobalt, tentando forçar o grupo um pouco mais e extrair mais alguma coisa deles. Se os personagens forem muito generosos, Elmer se mostra uma peste, sempre seguindo-os atrás de mais dinheiro, vinho ou achbuld.

Relatos da Mesa Original

Eu não havia imaginado que um personagem jogador pudesse ter um rabo. Contudo, faz sentido que minotauros e sereias (e talvez outros) os possuam. Quando surgiu a oportunidade de roubar o rabo do minotauro Arius, improvisei um teste de Ladinagem do Ladrão contra Percepção de Arius. Tendo roubado o rabo do minotauro, o Ladrão adquiriu controle parcial sobre ele. Em determinado momento, Arius simplesmente realizou ações decididas pelo Ladrão, sem ter direito a nenhum tipo de resistência. Neste caso, as ações se destinaram a cumprir os desígnios da vilã Aylarianna Cinzenta. Se isso acontecer em sua própria mesa, o objetivo pode ser outro, de acordo com a narrativa de sua campanha. Talvez o Ladrão trabalhe apenas em proveito próprio. Decida o que ele deseja e de que forma um aventureiro dominado poderia beneficiá-lo.

Mecânica: Elmer não é apenas chato. Ele é preguiçoso demais para fazer qualquer coisa sozinho, mas seus sonhos de achbuld são poderosos — talvez por ele ser um dragão, talvez pelo efeito das Centrais. Se um aventureiro fizer ele sonhar com algo específico (através de um teste de Atuação, Diplomacia ou outra perícia que o mestre achar condizente) e tomar achbuld com o dragão mendigo, entra no sonho de Elmer e pode tirar um objeto de lá para a realidade. O mestre deve controlar quais objetos podem ser retirados. Coisas como itens com até duas melhorias e 1d10x100 Tibares são aceitáveis. Itens mágicos ou enormes riquezas, não.

19. Fortunata

A jogadora e clériga de Nimb que pode ou não ser um avatar do Deus do Caos. Ela propõe um jogo de Wyrt com os heróis, mas na verdade quer apostar sobre qualquer coisa. Está especialmente interessada em apostar sobre o resultado de suas aventuras. Se alguém falar que ela parece o profeta Ebenezer, Fortunata diz que conhece Ebenezer e "ele não passa de um charlatão". Se os personagens estiverem no rastro do Diabo das Colinas, Fortunata já ouviu falar disso e faz questão de apostar no resultado da caçada. Ela aceita apostar dinheiro, mas está mais interessada em apostar segredos. Se perder, Fortunata conta o seguinte segredo: "Quem tem o tabuleiro é Khalmyr, mas quem move as peças é Nimb. Já ouviu este ditado? Depois quem tinha o tabuleiro era Tauron, mas ele morreu. Agora quem tem o tabuleiro é Valkaria. Ela ficou presa durante muito tempo, enquanto Khalmyr e Nimb jogavam! Diga-me uma coisa: se apenas Nimb permaneceu constante... Será que o tabuleiro nunca foi trocado em todo esse tempo?". Isso não tem um significado específico, mas deve avisar os heróis de que eles estão numa região com interferência dos deuses. Se Fortunata perder uma segunda vez, conta sobre o Cemitério Errante — sua existência e como achá-lo, não seu significado. Um personagem que ouça isso vai ficar desorientado e "perder" algumas horas. Na próxima vez em que a tabela for usada, o grupo pode encontrar o Cemitério automaticamente. Se Fortunata perder mais vezes, vai contar histórias do Herói Louco.

Mecânica: Fortunata tem Jogatina +15.

20. O Cemitério Errante

Um local de luto para a divindade de Tilliann. No Cemitério Errante há algumas tumbas simples, claramente feitas por mortais, mas em seu centro há uma tumba muito grande, com uma lápide simples e sem inscrição, mas de manufatura excepcional, claramente construída por algum povo diferente. O Cemitério Errante traz uma sensação de tristeza, melancolia e paz. Os personagens sentem uma saudade de algo que não conhecem e não sabem precisar.

Mecânica: há 10 "unidades" de metal arco-íris no Cemitério Errante. É necessária 1 unidade para fabricar uma arma leve, 2 unidades para fabricar uma arma de uma mão, 4 unidades para fabricar uma arma de duas mãos ou uma armadura leve e 8 unidades para fabricar uma armadura pesada. É possível simplesmente pegar este metal do chão. Personagens que passem a noite no Cemitério Errante não recuperam PM devido à melancolia. Em compensação, se passarem uma noite no cemitério um de seus atributos aumenta em +1 por uma semana. Se passarem uma segunda noite no cemitério, este bônus se torna permanente. A não recuperação de PM vale sempre que eles passarem a noite aqui. Criaturas enterradas no Cemitério Errante não vão para os Reinos dos Deuses. Em vez disso, experimentam paz sublime e sua "energia" é passada para sua família ou as pessoas que eles mais amam, enquanto sua alma é dissipada. Se um personagem jogador for enterrado do Cemitério Errante, não pode ressuscitar, mas o próximo personagem do mesmo jogador ganha um bônus de +1 em um de seus atributos. Como o nome sugere, o Cemitério Errante pode ser encontrado diversas vezes pelos personagens, em diversos locais.

ESPECIAL

Personagens jogadores da mesa original

Se quiser, você pode incluir os personagens da mesa original como encontros aleatórios nas Colinas Centrais. Nesse caso, sempre que rolar um resultado inviável na tabela (repetição de um lugar ou NPC fixo, por exemplo), role 1d6 e consulte a tabela abaixo.

Os personagens da mesa original funcionam melhor de forma um pouco diferente dos demais resultados. Alguns deles podem ser usados em apenas uma cena, mas em geral se prestam para interações mais longas, podendo acompanhar o grupo durante uma ou mais sessões como parceiros.

Note que esta tabela presume que eles não se conhecem, muito menos são um grupo de aventureiros. Se quiser incluir os Cães das Colinas como um grupo formado em sua própria mesa, sinta-se livre — mas lembre que os personagens dos seus jogadores devem sempre ser o foco.

Encontros especiais

1d6	Encontro
1	Aylarianna Purpúrea
2	Ignis Crae
3	Kirzanaath "Kiki" Odello
4	Rexthor
5	Arius Gorgonius Dubitatius
6	Chèvre e Timm

1. Ayla

A fada mais honesta de Arton

Aylarianna Purpúrea — ou apenas Ayla, para os chegados — é uma fadinha pequena e delicada, que decidiu transformar sua aparência inofensiva em seu maior trunfo. Com sua habilidade de manipular ingredientes alquímicos e manipular os compradores na hora da negociação, tornou-se uma caixeira-viajante. Ela faz itens como bálsamos e venenos, que são de verdade. Funcionam. Porém, também faz elixir de crescer cabelo, poção de sumir verruga, panaceia para todos os males... Esses não funcionam, mas dão um bom dinheiro.

Em algum momento, um cliente insatisfeito cometeu a audácia de levantar acusações sobre o comércio altamente legítimo e bem conceituado de Ayla. Sem opções, ela teve que se esconder. Porém, ela "não cometeu crime nenhum". A verdadeira criminosa é a "irmã gêmea" que ela "tem".

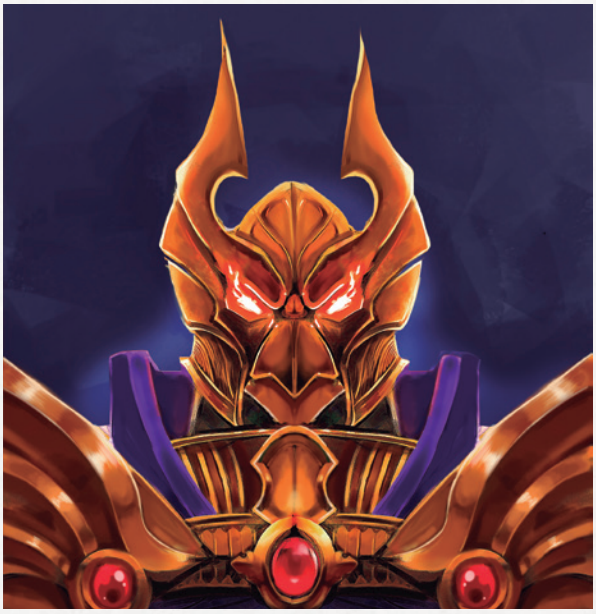
Atualmente, Ayla está tentando recrutar vendedores para o Empório Purpúrea, uma organização comercial inovadora com um organograma em formato de funil invertido (não pirâmide!), na qual os associados pagam para trabalhar e por isso precisam recrutar novos associados — digo, investem em seu futuro e oferecem essa chance a amigos e familiares.

Mecânica: Ayla pode tentar recrutar aventureiros interessados para o Empório Purpúrea. Para se tornar um revendedor do Empório Purpúrea, o personagem deve comprar de Ayla um kit de cosméticos no valor de T$ 50, então pagar mais T$ 10 por mês à fada — muito solícita, ela permite que o pagamento seja feito através de Belinda, no Forte Cabeça-de-Martelo. Isso dá ao personagem o direito de tentar recrutar NPCs para o Empório Purpúrea (um teste de Diplomacia ou Enganação, a critério do mestre... Mas vamos ser francos, a não ser que o aventureiro ainda esteja iludido, é Enganação). Cada NPC recrutado dessa forma deve comprar um kit de cosméticos do personagem (que pode colocar sua própria margem de lucro) e paga T$ 10 por mês a ele, até se dar conta do quanto está sendo enganado, digo, até deixar de acreditar em seu potencial para o sucesso.

2. Ignis

Paladino de Thyatis e Fundador da Ordem da Redenção

Ignis Crae viu seu mundo nascer através da vontade de seu criador, o inventor Austerion Victtus. Ao abrir os olhos pela primeira vez tudo que ele



conseguiu sentir foi a mais intensa e arrebatadora paz que esse mundo poderia oferecer: a paz de Marah. Contudo, algo dentro dele sabia que aquilo não era correto. Aquela paz que o preencheu logo o abandonou. A chama elemental que lhe deu a vida ardeu forte e ele teve um vislumbre de um pássaro em chamas. Chamas de redenção, da eternidade. De alguma forma, Ignis sabia que tinha uma missão a cumprir naquela terra. Antes mesmo de saber o seu nome, saber quem era, o que era, ele sabia que teria uma jornada para corrigir erros que trouxeram injustiças para aquele local.

Todo esse vislumbre não passou de um instante, mas foi o suficiente para a chama que ardia dentro dele arder com a força da eternidade de Thyatis. Ignis é um golem de metal e já nasceu um paladino do Deus da Ressureição. Sua missão era redimir os mortais e oferecer segundas chances. Para isso, deu início à Ordem da Cavalaria da Redenção, que busca indivíduos no fundo do poço de suas vidas e lhes oferece um propósito e um recomeço.

Mecânica: Ignis pode funcionar como um parceiro guardião veterano, fornecendo +3 na Defesa, desde que ache que os personagens agem de acordo com os preceitos de Thyatis. Caso considere que os aventureiros estão num rumo sombrio (entregues a algum vício, roubando, corrompendo-se etc.), Ignis tentará recrutá-los para a Ordem da Cavalaria da Redenção. Isso não tem efeitos em regras para a maioria dos personagens, mas pode servir como uma penitência para devotos que tenham descumprido as Obrigações & Restrições de seu deus.

3. KIKI

A medusa barda

Kirzanaath Odello, ou apenas "Kiki", é uma barda em busca de boas histórias, boa cerveja e fama. Até aí não seria nada além de uma barda típica. Contudo, é diferente do que aparenta. Para começar, é uma medusa e tentará esconder sua raça até ter certeza de que será tratada como uma pessoa normal. Mais importante do que isso, Kiki esconde uma profunda insegurança, o grande medo de um dia se tornar monstruosa e um mistério que a atormenta: o que aconteceu com sua mãe?

Em algum ponto durante a infância de Kiki, sua mãe se tornou obcecada em estudar e escrever sobre algum tópico que ela mesma não conhece, até que levou a filha numa fuga sem explicação e por fim foi capturada e levada embora por homens desconhecidos. Kiki foi aprisionada no porão de um navio pirata e salva por um homem que se apiedou dela. O resto de seus anos de formação foram passados trabalhando numa taverna, onde ela mais uma vez foi acolhida e mais uma vez teve uma família. Na taverna, aprendeu a cozinhar e a "ler" pessoas, tornando-se uma investigadora muito eficiente. Contudo, o trauma nunca seria esquecido.

Kiki busca viver intensamente e se distrair das lembranças horríveis. Também quer respostas para o que aconteceu com sua mãe. Porém, uma vez que o assunto surge, pode entrar em negação e tentar evitá-lo.

Mecânica: Kiki pode servir como uma parceira ajudante veterana (+2 em Atuação, Investigação e Ofício: [cozinheiro]). Além disso, Kiki pode contar qualquer história do Herói Louco e preparar qualquer prato especial do livro básico sem custo.

4. Rexthor

O campeão das profundezas

Nascido nos Ermos Púrpuras, o jovem Rexthor era um aprendiz de guerreiro e caçador cuja liberdade foi tirada por magia. Os magos dizimaram sua aldeia e levaram-no para suas masmorras, no odiado Reino da Magia, o local chamado Wynlla. Em Wynlla, Rexthor foi aprisionado junto a outros guerreiros de várias partes do mundo. Ouviu histórias sobre o resto de Arton apenas através desses homens e mulheres, sem conhecer nada com os próprios olhos. Sofreu experimentos e viu seu corpo ser infundido com substâncias desconhecidas. Os magos diziam que eles não eram pessoas de verdade porque não eram "abençoados por Wynna" e os colocavam para lutar em suas arenas, para seu divertimento. Uma dessas arenas em especial era a mais terrível: o Abismo, uma espécie de arena em forma de masmorra, onde o gladiador deveria sobreviver a um labirinto cheio de armadilhas.

Um dia, uma mulher misteriosa fez uma aposta com o mestre de Rexthor. Se o jovem gladiador sobrevivesse ao Abismo, seria libertado. Uma aposta que não fazia sentido, mas por alguma razão o mago concordou. Rexthor nunca viu a mulher, apenas ouviu sua voz. Mas foi ela que conquistou sua liberdade, pois ele achou um túnel de saída do Abismo que ninguém jamais notara. E emergiu muito longe de Wynlla, perto das Colinas Centrais de Zakharov.

Rexthor confia nas "Deusas" da Sorte, do Azar e do Caos — o modo como chama Nimb. Ele sabe que, quando tudo parece pior, elas estão a seu lado. Sem conhecer quase nada sobre o mundo e por isso bastante ingênuo, Rexthor é ferozmente leal a seus amigos e tem um coração bondoso — ainda que geralmente escondido por trás de sua fachada de exercícios, lutas e indecência.

Mecânica: Rexthor pode servir como um parceiro fortão veterano. Contudo, dependendo do comportamento do grupo e principalmente da presença de magos, Rexthor pode também desafiar um combatente do grupo para um duelo "amigável". Nesse caso, considere que Rexthor tem Defesa 18, 30 PV, +4 em testes de resistência, Luta +10 e causa 1d8+4 pontos de dano de impacto com um acerto.

5. Arius Gorgonius Dubitatius

Nobre, mago, filósofo e seguidor de Tanna-Toh

Filho de uma família tradicional do Império de Tauron que ascendeu séculos atrás massacrando as medusas da região, Arius nasceu para um futuro glorioso. Quando criança, estudaria com os melhores tutores élficos. Quando jovem, serviria como tribuno em uma legião. Quando adulto, assumiria um cargo cívico. Ou ao menos era isso que o pai de Arius, o Senador Glavus Gorgonius, esperava que acontecesse. Mas o velho minotauro não contava com a natureza do filho — em uma nação de conquistadores e tiranos, Arius tinha a mente de um filósofo e a alma de um poeta. Para ele o mais importante era o conhecimento e a verdade, o que o tornou um devoto de Tanna-Toh.

Quando chegou o ano em que Arius deveria servir, Tiberus enfrentava a pior ameaça de sua história: a Tormenta. Glavus sabia que o filho não sobreviveria

a um embate contra os demônios aberrantes. Então usou sua influência para fazer com que o herdeiro fosse alocado em uma legião longínqua, a XIV da Grande Savana, nos confins do Império. Um posto sem honra alguma, mas no qual Arius ao menos ficaria seguro… E não traria vergonha à família. Enquanto isso, seu irmão seguiu o caminho esperado.

Dois anos depois, Arius terminou seu serviço militar. Livre para decidir seu caminho, não voltou para Tiberus. Em vez disso, partiu em busca daquilo que sempre quis — conhecimento. Só voltará ao lar de sua família quando puder provar para seu pai que a força não é a única forma de poder.

Com o corpo peludo, chifres longos e dois metros de altura, Arius é fisicamente imponente. Porém, sua postura encurvada, seus cabelos loiros com tranças e seus olhos curiosos dão a ele um ar pouco ameaçador. É inseguro e ingênuo, consequência das cobranças do pai e da criação privilegiada. Quando descobre conhecimento novo, porém, torna-se falante e empolgado.

Mecânica: Arius pode fornecer qualquer informação ou pista à escolha do mestre, como histórias do Herói Louco, a existência do Templo do Vácuo ou o conceito de espaço de masmorra. Além disso, Arius pode usar sua magia e seu conhecimento para decifrar um idioma que os personagens não compreendam, como a língua dos gnomos.

6. Chèvre e Timm

O sátiro e o piromante

Sátiros não são uma raça muito conhecida em Arton, mas existem principalmente na Pondsmânia. Chèvre é uma prova de que eles são tudo, menos seres feéricos sublimes.

Um malandro, especialista em venenos, infiltrador e ladrão, Chèvre é uma força do caos. Impulsivo, toma decisões sem pensar e pode envenenar e roubar um inocente por mera curiosidade. Contudo, não é maligno — em geral. Usa uma flauta modificada para funcionar como uma zarabatana, de onde dispara seus dardos envenenados.

O grande parceiro de Chèvre é Timm, um mago humano obcecado com fogo e destruição. Pomposo e grandiloquente, Timm se comporta de maneira enigmática e esconde os próprios objetivos, além da missão na qual está atualmente e de seu absoluto deleite com chamas e explosões. Carrega uma infinidade de frascos, equipamentos, produtos alquímicos, quinquilharias e o que parece ser lixo, mas essa aparência de velho louco esconde poderes misteriosos, como a capacidade de sumir numa explosão de fogo e fumaça.

Timm e Chèvre são caçadores de recompensas. Uma vez que tenham um alvo, podem trabalhar com os aventureiros, mas colocam o trabalho acima de tudo. São capazes de trair seus aliados para entregar um alvo, cumprindo o contrato a qualquer preço.

Mecânica: Chèvre é um parceiro perseguidor veterano e Timm é um parceiro destruidor (fogo) veterano. Ao fim de qualquer interação com o grupo, há 50% de chance de que os caçadores de recompensa traiam os aventureiros, tomando algo de que precisam ou apenas levando um NPC embora. Nesse caso faça uma disputa de Iniciativa entre o grupo e a dupla (considere que Chèvre e Timm têm um valor de +10).

O Herói Louco

O Herói Louco é a principal figura folclórica das Colinas Centrais. Quase qualquer história pode ser atribuída ao Herói Louco, mas ele é essencialmente o antigo deus Tilliann, logo antes e logo depois de perder sua divindade com o golpe de Khalmyr. Devido a este evento definidor que aconteceu na região, o povo das Centrais lembra de aspectos da "vida" e do fim de Tilliann, reimaginando esses acontecimentos como fábulas do Herói Louco.

As histórias do Herói Louco costumam seguir um padrão: ele tem uma ideia ou nota algo que está errado, então tenta realizar uma boa ação. Infelizmente, sua ingenuidade, excentricidade ou loucura fazem tudo dar errado e outra figura folclórica, o Rei Juiz, chega para puni-lo. Existe certa sequência nas histórias do Herói Louco: sua vida pregressa, o pacto com Valkaria (a Guerreira Distante) e Kallyadranoch (o Bicho Bruxo), a criação dos lefeu, a evolução desenfreada dos lefeu, a descoberta do crime pelos outros deuses e por fim a punição. As histórias do Herói Louco devem ser vagas e modificadas o bastante para que o padrão da Revolta dos Três não fique claro até que isso seja explicado. De qualquer forma, quase ninguém nas Centrais conta as histórias do Herói Louco em ordem (quase ninguém *sabe* que existe uma ordem). Essa bagunça e a inserção de histórias apócrifas devem ajudar a mascarar a origem do mito.

Histórias do Herói Louco

O Buquê

O Herói Louco era apaixonado pela Guerreira Distante, porque naquela época quase todo mundo era apaixonado pela Guerreira Distante. Só havia um problema: por sua própria natureza, a Guerreira Distante ficava sempre longe. Quanto mais o Herói Louco tentava chegar perto dela para declarar seu amor, mais ela se afastava. O Herói Louco podia ser louco, mas sabia que uma declaração de amor não podia ser feita aos gritos. Ele então pensou em dar a ela um presente: mesmo que nunca chegasse perto, poderia deixar o presente para trás e, quando a Guerreira Distante passasse por lá, ia pegar o presente e ler a carta de amor que o Herói Louco deixaria junto. Ele ficou pensando em qual presente poderia agradar a Guerreira Distante, então o Bicho Bruxo veio até ele e sugeriu um buquê de flores. Mas não poderia ser um buquê qualquer, precisava ser o maior buquê do mundo. O Herói Louco então começou a colher flores. Ele não sabia qual era o tamanho do maior buquê do mundo naquela época, não sabia o que precisava superar para impressionar a Guerreira Distante. Então colheu todas as flores do mundo e, ainda incerto, começou a colher outras plantas também. Continuou assim até que o mundo todo virou um deserto. O Rei Juiz viu isso e ficou furioso. Foi até o Herói Louco e disse que, mais uma vez, a loucura dele tinha causado problemas para todos. Bateu na cabeça do Herói Louco com sua espada. O Herói Louco deixou o buquê cair no chão, mas pelo menos ele sabia que a Guerreira Distante ia achá-lo. Só que, como o buquê tinha todas as plantas do mundo, se espalhou pelo mundo todo. A Guerreira Distante nunca soube que o Herói Louco tinha tentado fazer um buquê para ela.

Os Filhos

Um dia o Herói Louco teve filhos. Ele ficou feliz, porque até então nunca tinha conseguido ter filhos, mas o problema era que eles eram muitos e estavam sempre com fome. O Herói Louco não conseguia cuidar de todos ao mesmo tempo, então o Bicho Bruxo sugeriu que ele fechasse todos numa caverna, para ir buscar comida. Assim eles não fugiriam. O Herói Louco achou isso uma ótima ideia, levou os filhos para dentro da caverna e derrubou umas pedras para fechar a entrada. Só que, quando ele foi buscar comida, encontrou o Rei Juiz. O Rei Juiz não sabia que o Herói Louco tinha tido filhos. Então convidou o Herói Louco para um passeio e, sem querer contar a verdade, o Herói Louco teve que aceitar. Quando o passeio acabou, o Herói Louco já tinha esquecido o que ele tinha ido fazer. Quando finalmente lembrou, correu de volta à caverna onde tinha deixado os filhos presos. Tirou as pedras e viu que, em sua fome, eles tinham devorado uns aos outros. O Rei Juiz viu isso e puniu os filhos canibais, transformando-os em monstros. O Herói Louco ficou triste, mas pelo menos agora eram menos filhos, mais fáceis de cuidar.

Relatos da Mesa Original

Na campanha original de Fim dos Tempos, a verdade sobre o Herói Louco foi descoberta quase imediatamente. Os jogadores logo intuíram que deveria ter algo a ver com Tilliann, mesmo que nenhum elemento sobre a Revolta dos Três ou o Deus dos Gnomos ainda tivesse sido revelado, e alguns espectadores ligaram as peças de forma instantânea.

Originalmente, minha ideia era que este fosse um mistério revelado aos poucos. Contudo, na prática as histórias do Herói Louco foram um elemento claro para os jogadores, mas obscuro para os personagens — uma dicotomia também interessante. Imagino que o mesmo vá acontecer na maior parte dos grupos que já conhecem **Tormenta**, enquanto que os recém-chegados ao cenário vão experimentar este elemento da maneira como imaginei no início.

A Cabeça

Uma vez o Herói Louco tinha feito algo errado. Então o Rei Juiz veio e cortou a cabeça dele como punição. O Herói Louco sentiu muita dor. Sua cabeça rolou para longe e o corpo imediatamente foi procurá-la. Mas, por sorte, a cabeça rolou para perto da Guerreira Distante, ficando bem próxima dos pés dela. Como a Guerreira Distante não viu a cabeça se aproximando, também não se afastou. A cabeça do Herói Louco ficou muito feliz por finalmente estar perto da Guerreira Distante. Ele estava criando coragem para declarar seu amor à Guerreira Distante quando os filhos dela viram que a cabeça tinha conseguido ficar perto da mãe deles. Então eles levaram a Guerreira Distante embora, porque sabiam que ela queria ficar longe. A Cabeça do Herói Louco ficou muito triste, mas então o corpo achou ela e pelo menos os dois continuaram juntos.

Atrás da Porta

Uma vez o Herói Louco achou uma colina que ninguém nunca tinha visto antes. Espiou atrás da colina, mas não enxergou nada. Só havia lá um vale vazio. Como ninguém conhecia aquilo, ele pensou que era um bom presente para a Guerreira Distante. Afinal, se ela queria mesmo ficar longe, poderia ficar ali, onde ninguém nunca ia. Só havia um problema: ele não conseguia chegar perto dela para mostrar o presente. O Bicho Bruxo então deu uma ideia: ele ficaria guardando a colina para ninguém entrar e o Herói Louco podia desenhar um caminho no chão. Então a Guerreira Distante seguiria o caminho e chegaria ao presente. O Herói Louco fez exatamente isso. A Guerreira Distante seguiu o caminho e chegou até a colina. O problema é que o Bicho Bruxo disse que o presente era dele e nem mencionou o Herói Louco. A Guerreira Distante passou pela colina e foi ao vale antes que o Herói Louco pudesse desmentir. Nisso o Bicho Bruxo também já tinha fugido. O Herói Louco ficou desolado por não ser reconhecido por seu presente, mas pelo menos a Guerreira Distante estava feliz.

A Casa

Uma vez o Herói Louco lembrou por que estava vagando por todo esse tempo: tinha saído para comprar comida para seus filhos. O Herói Louco tinha esquecido que tinha filhos, então fazia sentido que não se lembrasse de ter ido comprar qualquer coisa para eles. O problema era que ele não sabia mais o caminho de casa. Ele tentou perguntar para a Guerreira Distante, mas ela estava muito longe e não escutou. Ele achou que podia perguntar para mais alguém, mas não lembrava quem era. O Herói Louco então vagou a esmo, tentando achar sua casa, onde estavam seus filhos. De repente encontrou o Rei Juiz. O Rei Juiz perguntou o que ele estava fazendo. O Herói Louco contou e o Rei Juiz ficou furioso! Que tipo de pai esquece que tem filhos? O Rei Juiz bateu no Herói Louco como punição. Mas isso fez o Herói Louco andar ainda mais devagar. Ele nunca conseguiu chegar em casa. E, de qualquer forma, a casa já tinha sido destruída e todos os seus filhos estavam mortos. Pelo menos ele não lembrava deles, então não ficou triste.

A Coisa

Certa vez o Herói Louco percebeu que tinha esquecido uma coisa. Ele começou a procurar, mas o problema era que, como ele tinha esquecido, não lembrava o que era. Ele tentou pedir ajuda para a Guerreira Distante, mas ela estava ainda mais longe do que de costume, então não ouviu nada do que ele disse. Ele tentou pedir ajuda para o Rei Juiz, mas como sempre o Rei Juiz estava furioso com ele, então não ajudou. O Herói Louco tentou pensar em mais alguém para pedir ajuda, mas não conseguiu pensar em mais ninguém. Então veio o Larápio Ligeiro e disse para ele que tinha um lugar escondido onde ficavam coisas escondidas. Talvez a coisa estivesse lá. O Herói Louco tentou procurar nesse lugar escondido, mas nunca soube se tinha achado ou não, porque não sabia o que era. O Rei Juiz olhou feio para o Larápio Ligeiro, mas por alguma razão não bateu nele, como batia sempre no Herói Louco.

LINHA DO TEMPO DO HERÓI LOUCO

632: Revolta dos Três. Tilliann em seu mundo.

633: Os três deuses são descobertos, Tilliann foge para Arton, indo se esconder nas Colinas Centrais, uma região erma e desabitada. Khalmyr o encontra e dá o golpe que tira sua divindade. Tilliann perde seu status divino e enlouquece. A maior parte da divindade de Tilliann é usada para criar a barreira que separa Arton da Anticriação. Os restos da divindade de Tilliann "vazam" para as Colinas Centrais, criando o metal arco-íris.

Todas as histórias do Herói Louco acontecem entre 632 e 633. São versões distorcidas da Revolta dos Três. Por isso os relatos dos LeBlanc dão a entender que tudo aconteceu mais ou menos ao mesmo tempo.

634 a 1019: Tilliann vive sozinho nas Colinas Centrais, ocasionalmente encontrando nômades ou animais. O poder divino que "sangra" dele e que se impregnou nas Colinas aos poucos distorce tudo aqui, criando uma região cheia de fenômenos estranhos.

Durante este tempo, antes que os colonos de Lamnor chegassem às Centrais, os gnomos tentaram algumas formas de preservar a memória de seu povo. Uma delas foi o Cofre Encarnatório. Outra foi o Templo do Vácuo. Alguns gnomos se aproveitaram da recente ascensão de Hyninn e usaram o espaço místico de masmorra para ir a Arton, onde construíram a masmorra para honrar seu deus caído. Não por acaso, o espaço de masmorra levou às Centrais, onde os restos de Tilliann efetivamente estavam.

1020: Fundação do reino de Zakharov. Da Boca Abençoada Só Brota a Verdade Reston, um dos refugiados, um fanático de Tanna-Toh, fixa residência nas Centrais junto a seu clã. Os colonos que se assentam nas Centrais começam a ser afetados pela divindade de Tilliann, tornando-se isolacionistas, esquisitos e até mesmo deformados.

1020 a 1037: Tilliann interage ocasionalmente com os novos habitantes das Centrais, contando a história da Revolta dos Três assim como ele se lembra (ou seja, muito mal). Isso dá origem às histórias do Herói Louco. Os colonos também encontram ocasionalmente o Templo do Vácuo e o Cemitério Errante.

1037: Da Boca Abençoada Só Brota a Verdade Reston registra pela primeira vez por escrito "o Evento", o momento em que Khalmyr (o Rei Juiz) puniu Tilliann (o Herói Louco). O historiador só ouviu relatos orais de pessoas que encontraram Tilliann enlouquecido ao longo destes 17 anos, então não tem certeza sobre a exatidão ou veracidade das datas e motivos do deus caído. Ele especula que o "Herói Louco" veio a Arton junto aos refugiados, porque a existência de uma figura como ele antes da colonização parece estranha — afinal, as Centrais eram essencialmente desabitadas. Ainda assim, diz que o Herói Louco viveu aqui "um longo tempo", pois as histórias que os colonos contam sugerem uma estadia longa.

1037 a 1370: Tilliann vive nas Centrais na forma do Herói Louco, cada vez mais recluso e incoerente.

1370: Tilliann encontra Minha Palavra Vale Mais que Ouro Reston, avó de Nada Mais que a Verdade. Fascinada pelo encontro, a devota de Tanna-Toh pede para que Tilliann confirme o que está escrito no pergaminho de sua família. Perturbado pelo relato de sua punição, Tilliann o apaga num verdadeiro frenesi. Levada por seu fanatismo, Minha Palavra Vale Mais que Ouro conta a Tilliann a informação de que a estátua de Valkaria foi achada pelos colonos mais de três séculos atrás. Isso motiva Tilliann a sair das Centrais para enfim ficar perto de Valkaria.

1371: Tilliann chega aos pés da estátua de Valkaria e chora de emoção.

Tilliann: doido, chorão e incompreendido.

Linhas Narrativas da Campanha

Há duas linhas narrativas básicas em Fim dos Tempos. A linha principal é obrigatória para conduzir a história — se ela não agrada ao grupo, não há muita razão para jogar a campanha... Contudo, a linha secundária é opcional. Ambas estão ligadas, mas não são inseparáveis.

Linha Narrativa 1

A Tripulação da Roca

O fio condutor das aventuras são as atividades do Dr. Arthemus Vesper e sua tripulação. Os kliren estão tentando dominar as Colinas Centrais usando um pequeno exército de criminosos, para ter acesso ao metal arco-íris necessário para a finalização de seu plano-mestre.

A tripulação usa de intimidação, manipulação, corrupção pela Tormenta e violência direta para expulsar os habitantes das Centrais de seus lares. O Forte Cabeça-de-Martelo e o grupo de aventureiros devem ser os principais impedimentos para que isso aconteça, levando ao clímax do arco, com o ataque ao Forte.

Linha Narrativa 2

Espaço de Masmorra

Quando Hyninn ascendeu ao Panteão, algo mudou na própria Criação e especialmente em Arton. O fenômeno apelidado de "espaço de masmorra" acontece quando labirintos subterrâneos, complexos de cavernas e outros lugares fechados passam a seguir leis que não parecem fazer sentido. Atraem todo tipo de monstros, mesmo aqueles que não conviveriam uns com os outros. São propícios a armadilhas, que se reativam de tempos em tempos. Bloqueiam habilidades como visão no escuro. Suas entradas e saídas confundem exploradores — é difícil marcar a entrada de uma dessas masmorras num mapa, pois ela se move ou apenas engana a percepção de quem a procura.

Embora esta seja uma "linha narrativa", não precisa realmente contar uma história: você pode apenas usar o conceito do espaço de masmorra como está descrito aqui e não se aprofundar. Contudo, a criação do espaço de masmorra tem a ver com a queda de Tilliann, então é interessante explorar o que mais pode vir daí.

Na campanha original, esta linha narrativa se desenvolveu para uma espécie de perversão ou deturpação dos dogmas de Hyninn. *Algo* está fazendo devotos e efeitos divinos do Deus dos Ladrões serem especialmente cruéis, mesmo quando não há nada a ganhar com isso.

Esta parte da campanha está ligada aos históricos dos personagens originais. De início eu não planejava conduzir nenhuma narrativa diretamente conectada com os personagens, mas a presença de duas devotas de Hyninn e um gladiador que havia sido aprisionado numa masmorra foi um atrativo grande demais.

Você pode usar a mesma narrativa, fazendo com que o culto de Hyninn esteja "infiltrado" por algo, ou pode inventar sua própria história ligada ao espaço de masmorra. Pode conectá-la ao personagens, como eu fiz, ou pode levá-la apenas como um conjunto de "missões secundárias".

Em tempo: não vou explicar aqui exatamente o que é a resolução desta narrativa na campanha original porque seria um imenso spoiler!

SYVARIAN ND 5

Vilão final do primeiro arco

Syvarian é o oficial de segurança da *Roca*. Um explorador kliren acostumado às intempéries do éter e a lidar com todo tipo de ameaça e surpresa, ele não hesitou ao acompanhar Arthemus Vesper durante o primeiro contato com o Cofre Encarnatório. Syvarian era jovem quando encontrou o artefato e sua vida foi transformada para sempre por ele. Em vez de um guerreiro impetuoso e ambicioso, passou a ser um homem sério, transtornado pela noção de tragédia e extinção. Os únicos capazes de realmente entendê-lo eram os membros de sua tripulação, especialmente Arthemus.

Após o contato com o Cofre, Syvarian se tornou um asceta. Em vez de gastar o ouro que recebia da Ploigoníada com noites nas tavernas, passou a investir quase tudo na pesquisa de Arthemus. Mudou-se para uma habitação pequena e modesta, onde passava os dias em meditação e treinamento. A capitã da *Roca* demonstrou preocupação com ele, mas Syvarian a via cada vez mais como uma tola. Ela não entendia o horror da transitoriedade.

O fanatismo de Syvarian só aumentou ao longo dos anos. Quando a guilda descobriu sobre os experimentos de Arthemus e a tripulação foi obrigada a fugir, Syvarian entendeu que a ruptura era inevitável. E quando a nave viva naufragou no Mundo de Aharadak, ele compreendeu seu verdadeiro propósito. Syvarian incitou o assassinato da capitã e assumiu seu posto. Ele acha que deveriam ter dado cabo da traidora assim que ela demonstrou mais apego ao ouro e ao conforto do que à maravilha que eles haviam descoberto. Contudo, não questiona as decisões de Arthemus.

Syvarian é devotado ao Dr. Vesper como se ele fosse um deus. Em Arton, enquanto Arthemus estudava e evoluía, Syvarian apenas aguardava. Precisou se desviar de seu caminho militar e ascético para entender os meandros do crime em Arton como parte do plano de seu líder, mas não se importou com isso. Submeteu-se a cirurgias e modificações que garantiam que nunca trairia o Dr. Vesper, mas considerava isso um preço baixo a pagar. Tudo pela visão, tudo pela missão. Tudo para interromper a passagem do tempo.

Syvarian despreza seus atuais comandados. Acha que os criminosos de Arton são ainda mais vis e baixos que a Ploigoníada — lutando por migalhas numa organização mesquinha. Contudo, conseguiu instigar algum orgulho marcial na equipe que o segue dentro da Companhia dos Irmãos. Talvez eles tenham salvação.

Humanoide (kliren) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +9

Defesa 25, **Fort** +12, **Ref** +13, **Von** +9, imunidade a atordoamento e efeitos que dependam de respiração, redução de dano 5

Pontos de Vida 180

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Serra giratória +17 (2d6+9, 19/x3).

À Distância Lançador de arpão +17 (1d12+4, x3, alcance médio).

Engenhosidade (Livre) Uma vez por rodada, Syvarian pode somar sua Inteligência em um teste de perícia (exceto em testes de ataque).

Evasão Blindada Quando sofre um efeito que permite um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade, Syvarian não sofre dano algum se passar, mas ainda sofre dano normal se falhar. Ele não pode usar esta habilidade se estiver imóvel.

Forma Final (Reação) Se for reduzido a 60 PV ou menos, Syvarian se transforma, adquirindo tentáculos que emergem de todo o seu corpo. Seu escafandro se adapta a essa transformação horrenda, abrindo dutos para os novos apêndices. Nesta forma final, Syvarian adquire as características a seguir.

Monstro Seu tipo de criatura muda para monstro.

Corpo a corpo Três pancadas +17 (1d8+9, alcance 3m).

Transformação Enlouquecedora Uma criatura que testemunhe a transformação de Syvarian fica alquebrada até o fim da cena (Von CD 20 evita).

Ele perde todos os outros ataques e habilidades.

Granada Sônica (Padrão) Syvarian arremessa uma granada em um ponto em alcance médio. Criaturas a até 3 m desse ponto sofrem 4d6 pontos de dano de impacto e ficam atordoadas por 1 rodada (Ref CD 20 reduz à metade e evita a condição atordoado).

TORGO ND 5

Capanga recorrente

Torgo, assim como o homem macaco, não tem alma e nem coração.

Torgo é um golem criado pelo Dr. Vesper para servir a ele durante seu grande plano de extinguir o tempo. O cientista louco não deu a Torgo mais do que precisaria para cumprir esta função: o golem tem mente simples e obedece a seu mestre sem questionar. Não é idiota e dificilmente será enganado por inimigos de Arthemus, mas não é uma criatura de grandes sutilezas. Além da personalidade programada, Torgo é leal ao Dr. Vesper por uma razão específica: o cientista prometeu a ele um corpo mortal quando tudo isto acabar. A contradição óbvia da promessa ainda não ocorreu ao golem. Torgo odeia sua forma metálica, odeia as sensações rudimentares, mesmo sem nunca ter conhecido a sensibilidade de uma forma mortal. Vê os mortais se deliciando com comida e bebida, descrevendo sensações que ele nunca experimentou, e os inveja profundamente.

Lançador de Arpões Uma criatura atingida pelo lançador de arpões é empurrada 4,5 m para trás (Fort CD 20 evita). Se for empurrada até um objeto como uma árvore ou parede, a criatura fica imóvel, presa pelo arpão. Uma criatura presa desta forma pode gastar uma ação padrão e fazer um teste de Força (CD 15). Se passar, se solta. Recarregar o lançador de arpões é uma ação de movimento.

Serra Giratória Quando ataca com sua serra giratória, Syvarian rola dois dados e usa o melhor resultado. Se o ataque exceder a Defesa do alvo por 10 ou mais, a serra causa +2d6 pontos de dano.

Ossos Frágeis Syvarian sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de impacto.

For 1, Des 4, Con 3, Int 5, Sab 2, Car 1

Perícias Atletismo +5, Furtividade +7, Ofício (armeiro) +11, Pilotagem +10.

Equipamento Granada sônica x3. **Tesouro** As armas e o escafandro de Syvarian são engenhocas que apenas ele sabe usar. Entretanto, se desmontadas, contam como T$ 1.000 em matérias primas para armas, armaduras e engenhocas. Se todas elas forem empregadas em um mesmo item, a CD do teste de Ofício (armeiro) para fabricá-lo ou aprimorá-lo será reduzida em 5.

Torgo não é exatamente maligno (pelo menos não por completo), mas a quantidade de atos terríveis que comete sob as ordens do Dr. Vesper aumenta em velocidade assustadora. Ele não *gosta* de matar, mas também não desgosta. Não tem nenhum apreço pelos mortais, mas também não vai torturá-los sem motivo. Verá os heróis mais como pedras no sapato (ou chatos insuportáveis) do que como inimigos odiados.

O corpo metálico de Torgo tem a forma de um gorila. Ele tem alguns trejeitos de símio, mas não se considera um animal. O golem não sabe como será seu corpo mortal — talvez seja um corpo humano, talvez de gorila ou qualquer outra coisa, não importa. A única

coisa importante é que vai ser um corpo de carne e osso. "Bastante carne, aliás, aventureiro enxerido!". Seu jeito de falar é uma de suas marcas registradas. Ele mistura palavras difíceis que ouviu do cientista (algumas usadas de forma errada), ditados populares e o jeito de falar dos criminosos, sem entender por que essas coisas não se encaixam. Interprete Torgo como um brutamontes um pouco infantil, um pouco pitoresco, mas totalmente leal e muito perigoso. Aqui vão alguns exemplos.

"Aventureiros? Que jeito é esse de ganhar a vida? Vocês ficam andando de um lado para o outro, procurando desgraças pra resolver? Não deviam desejar que os outros tenham problemas, isso é falta de educação! Se não querem ouvir o bom senso, vão ouvir minha mão fechada, que é quase a mesma coisa!"

"Ah, mas vocês me dão dor de cabeça! Para onde eu me viro vocês estão lá! Saiam do meu pé, parecem furúnculo! Acho que mesmo depois de mortos não vão me dar sossego! Mas pelo menos vou fazer a morte de vocês doer bastante, pra vocês saberem como eu me sinto!"

"Aventureiro mentiroso, acha que vai me engrupir com essa conversinha pra trobo dormir? Meu mestre é um santo, um anjinho com auréola e tudo! Ele cuida de mim e vocês... Vocês ficam me atacando! Vou empalhar os cadáveres de todos vocês, só pra poder usar como alvo de treinamento! Então eu e meu mestre vamos rir de vocês todos os dias, vão ver só!"

Construto (golem) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +13, **Ref** +10, **Von** +8, imunidade a efeitos de cansaço, metabólicos e de veneno, redução de dano 5
Pontos de Vida 170
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Duas pancadas +16 (1d8+6 mais 1d6 eletricidade).
Elemental Elétrico Se for sofrer dano mágico de eletricidade, em vez disso Torgo recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano que seria causado e, até o fim de seu próximo turno, suas pancadas e seu Olhar Elétrico causam +1d6 pontos de dano de eletricidade.
Fúria (Movimento) Torgo entra em fúria. Ele recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano corpo a corpo, mas não pode fazer ações que exijam calma e concentração. A Fúria termina se, ao fim da rodada, Torgo não tiver atacado nem sido alvo de um efeito hostil. Ele pode entrar em fúria uma vez por cena.
Olhar Elétrico (Movimento) Torgo projeta uma rajada elétrica de seus olhos que afeta uma linha de 1,5 m com alcance curto. Criaturas nesta área sofrem 4d6 pontos de dano de eletricidade (Ref CD 20 reduz à metade). Recarga (acertar um ataque de pancada em uma criatura viva).

For 6, Des 3, Con 5, Int 0, Sab 1, Car –2

Perícias Acrobacia +9, Atletismo +15.
Equipamento *Poção de relâmpago* (granada, aprimoramento para área em alvo de criaturas escolhidas).
Tesouro Nenhum.

CRONOLOGIA

ORDEM DAS AVENTURAS E NÍVEIS DE PERSONAGEM

Fim dos Tempos não tem uma ordem fixa para suas aventuras. Os jogadores devem escolher quando cumprir cada missão (e até mesmo quais ignorar, se acharem que não parecem divertidas) com base em suas preferências. Contudo, a ideia da campanha não é "punir" qualquer escolha. Assim, não existe uma ordem "correta" para as missões e o mestre é encorajado a ajustar os inimigos e desafios de cada aventura com base na ordem em que elas forem jogadas.

As aventuras "oficiais" (numeradas de 1 a 5) concedem um nível cada. Contudo, a mesa original serviu de playtest e mostrou que manter os personagens jogadores no 5° nível até o fim da aventura 5 era monótono demais. Assim, aconselho o mestre a fazer os personagens progredirem para o 6° nível em algum momento durante sua exploração das Colinas Centrais. Na mesa original, isso ocorreu logo depois da aventura 4.5, a única não planejada desde o começo, incluída aqui como opcional.

A ordem como as aventuras são mostradas aqui presume uma sequência lógica: os aventureiros primeiro ajudam uma família cujo filho desapareceu (algo urgente), depois se envolvem com criminosos de guerra puristas (um problema grave) e por fim investigam o que está matando as cabras de uma fazenda (algo que não parece urgente ou grave, além de estar em um pedido que vem acompanhado de reclamações). No entanto, o próprio grupo original ignorou essa "lógica", preferindo ajudar os Gallobalt antes de ir ao auxílio das Dahllan Daninhas.

Existem duas exceções: o Templo do Vácuo não tem dificuldade variável — será tão mortal se for explorado no 1° nível ou no 7°. Isso porque o grupo não precisa explorá-lo de uma só vez; pode fazer múltiplas incursões para descobrir seus segredos. Além disso, a última aventura sempre ocorrerá no 6° nível, depois que todos os planos de Syvarian tiverem sido frustrados.

Por fim, o mestre deve usar seu bom senso para decidir o que fazer com Torgo. Sendo um NPC importante e um dos principais vilões do arco, o golem deve se manter um desafio para os aventureiros. Na mesa original, decidi que a ficha de Torgo permaneceria sempre igual, não importava se ele fosse enfrentado logo no 2° nível. Isso porque notei que os jogadores eram capazes de lidar com um desafio grande e reconhecer se precisassem fugir. Em suma, não estariam sendo punidos por encontrar o capanga logo de início. Caso seu grupo seja mais inexperiente ou apenas

mais "ingênuo" em termos de regras e estratégia, considere adaptar a ficha de Torgo. Ele pode reaparecer mais poderoso no fim do arco, tendo sofrido algumas modificações depois de ter sido derrotado.

Use a regra a seguir para adaptar as aventuras para o nível atual dos personagens.

Combates: para combates contra vários oponentes, aumente ou diminua a quantidade de criaturas para que o ND do encontro seja equivalente ao nível do grupo. Para combates contra um único oponente (como um chefão), aumente ou diminua todos os testes e rolagens de dano do oponente em +1 para cada 2 níveis de diferença (para mais ou para menos). Da mesma forma, aumente ou diminua os PV do oponente em 10 para cada 2 níveis de diferença.

Desafios fora de combate: para perigos ambientais e outros desafios cuja dificuldade é geralmente fixa, não ajuste a CD. Para outros perigos, aumente ou diminua a CD em 1 para cada dois níveis de diferença entre o nível dos personagens e da aventura.

Esses ajustes não são totalmente precisos e dependem de um pouco de julgamento do mestre. Ao ajustar as dificuldades, leve em conta também a experiência dos jogadores e a composição do grupo de personagens.

Linha do Tempo Sem os Heróis

Uma das premissas de Fim dos Tempos é que os personagens jogadores não precisam fazer nada. A campanha continua independente de suas decisões ou mesmo sobrevivência. Caso o grupo ignore alguma missão, sofra alguma derrota ou morra, use esta linha de tempo para decidir o que acontece.

Não há um momento fixo para cada acontecimento. No entanto, o ataque ao Forte Cabeça-de-Martelo deve acontecer mais ou menos 6 meses depois da chegada dos aventureiros (talvez um pouco antes se tudo der muito certo para Syvarian).

Linha do tempo das Colinas Centrais sem intervenção dos heróis

- Descoberta do metal arco-íris, chegada do Dr. Vesper no Forte Cabeça-de-Martelo, chegada de Torgo, Syvarian e seus criminosos nas Colinas Centrais. Lorelei Wulff se esconde na aldeia de Dornbach.
- Vadrinne sofre experimentos nas Fazendas Gallobalt. Os Gallobalt passam a ser acossados pelo gog'magogue *Harpia*.
- Gaspar LeBlanc é raptado pelo circo dos horrores de Zardu.
- Andrisse é raptada e aprisionada em Dornbach.
- Chegada dos personagens jogadores ao Forte.
- Bartram rouba as armas de metal arco-íris e as entrega a dois criminosos da Companhia dos Irmãos, que vão embora a bordo do gog'magogue *Harpia*. Bartram é capturado e devorado pelos orcs canibais.
- Gaspar LeBlanc é exibido como uma aberração/maravilha da Tormenta por vários lugares das Colinas Centrais. Seu irmão Bastien parte em seu resgate, mas morre antes de encontrar a primeira pista.
- Andrisse é transformada em lefou num ritual mecanomágico profano presidido por Lorelei.
- As Fazendas Gallobalt são destruídas pelos ataques da *Harpia* e dos criminosos. A família Gallobalt se refugia no Forte Cabeça-de-Martelo, sem saber que continuam sendo vigiados através do implante de Vadrinne.
- O circo dos horrores de Zardu vai embora das Colinas Centrais, levando Gaspar consigo.
- Annabel ataca a aldeia de Dornbach, mas é derrotada. Liderados por Lorelei, os habitantes de Dornbach atacam o Carvalho Oco das Dahllan Daninhas e matam Grena e Astelle.
- Os puristas ganham força nas Colinas Centrais. A região se torna hostil para não humanos.
- O Dr. Vesper deixa o Forte Cabeça-de-Martelo.
- Syvarian faz uma proposta a Mabel LeBlanc. Arrasada pela perda de dois filhos e vendo as Colinas decaírem ante seus olhos, a matriarca vende sua propriedade e leva o que restou da família para fora das Centrais.
- Usando Vadrinne como instrumento de vigilância, Syvarian planeja um ataque ao Forte Cabeça-de-Martelo. Inevitavelmente, a verdadeira natureza dos Gallobalt é descoberta e provoca conflito dentro do Forte.
- Cadáveres se erguem em todas as Colinas Centrais. Os zumbis da Tormenta varrem a região, destruindo as aldeias de Ponta de Pedra, Darandell e Placidez.
- Syvarian usa a *Harpia* para atacar o Forte. Sem o auxílio dos aventureiros, com suas defesas conhecidas e sem tempo de preparação, os soldados não conseguem resistir. O Forte Cabeça-de-Martelo é destruído e todos em seu interior morrem.
- A Companhia dos Irmãos domina as Colinas Centrais, dando início a uma operação de mineração de metal arco-íris, sob a liderança de Syvarian.

REGRAS PARA GRUPOS

Uma das primeiras coisas que decidi ao planejar Fim dos Tempos foi que haveria pequenas regras especiais que incentivariam mecanicamente a união e coesão do grupo de aventureiros. A razão é simples: muitas vezes os jogadores não conseguem reproduzir exatamente a sensação de "grupo unido" que permeia a maior parte das histórias de fantasia medieval. Os personagens podem discutir o tempo todo, até mesmo desenvolver antipatia uns pelos outros... Mas reconhecem (e o público reconhece) que são parte da mesma equipe.

Roteiristas e escritores têm toda uma série de truques para criar essa sensação, mas isso não nos interessa agora. O que interessa é que, se o grupo tiver um *nome*, um *líder* e uma *base*, receberá benefícios e se tornará um pouco mais poderoso.

NOME

Acho que a única campanha da qual participei que já teve um nome para o grupo de personagens é justamente Fim dos Tempos. Contudo, é comum que, em histórias de fantasia, o grupo tenha um título. Isso porque facilita na construção de frases! Em vez de citar cada participante ou apelar para "Seiya e os outros", você pode apenas dizer "Companheiros da Lança", "Sociedade do Anel", "Esquadrão do Inferno", "Bando do Chapéu de Palha"... Aqui, no entanto, o importante é que um nome ajuda a criar sensação de pertencimento. O herói não está apenas andando com esses outros esquisitos — ele é membro da Confraria do Abutre.

O que significa: o grupo deve decidir um nome que funcione em Arton (ou seja, nada de "Combeiros das Colinas" ou "Bando do Chapéu de Falha"). Todos devem se identificar como parte do grupo. Podem criar um brasão, inventar um grito de guerra, escrever um lema... O importante é que sejam membros.

Benefício: a ação auxílio concede +1 de bônus adicional entre os membros do grupo.

LÍDER

É difícil ver um grupo de personagens na ficção sem nenhum tipo de liderança. Seja porque é o personagem principal, seja para não mostrar discussões intermináveis, quase sempre alguém toma as decisões finais. Não se trata de mandar nos outros, de decidir tudo sozinho ou de impor alguma moralidade ou comportamento ao grupo. O líder é um guia, alguém que pode apontar a direção se todos estiverem perdidos. Vai poupar dor de cabeça quando os jogadores estiverem paralisados por indecisão — algo que acontece em quase todas as campanhas.

O que significa: os jogadores devem escolher um líder entre os membros do grupo. O líder não tem nenhum poder real sobre os demais personagens. Os próprios jogadores decidem o que significa para eles "ter um líder". É um voto de desempate? É alguém que resolve disputas? É um estrategista? Não importa. O que importa é que todos possam dizer "Ela/ele é nossa/nosso líder", e isso faça sentido e soe correto para todos.

Benefício: o grupo recebe um bônus de +1 em testes de Iniciativa para cada membro. Ou seja, um grupo de 5 aventureiros recebe +5. Este bônus pode ser dividido como eles quiserem (+1 para cada, +3/+2...).

BASE

Mesmo que os heróis passem a história inteira viajando, é muito difícil que simplesmente não tenham casa, não haja nenhum lugar para onde voltem no fim da jornada. Mesmo que seja um navio ou até o acampamento móvel de um exército, a base é uma constante. Embora muitas campanhas tornem isso difícil (os aventureiros não param muito tempo no mesmo lugar), Fim dos Tempos se divide em arcos com locações específicas, facilitando a existência de uma base.

O que significa: embora nem todos precisem dormir na base todas as noites, todos devem chamar a base de lar. Se alguém disser "Estou indo para casa", deve se referir à base. Deve haver algum tipo de rotina em que os personagens se encontram todos os dias ou quase, porque efetivamente moram juntos.

Benefício: além de seus próprios PM, quando os personagens estiverem na base, dispõem dos PM da base. Os PM da base são calculados somando os PM de todos e dividindo pelo número de personagens (portanto, a média entre eles). Todos os aventureiros podem acessar esses PM, mas apenas enquanto estiverem fisicamente na base. Os PM da base se recuperam à taxa de 1 por dia.

AVENTURA 1

TRAGAM-ME A CABEÇA DE BARTRAM ZONNAR

Enquanto todos estavam dormindo na *Metais do Baixote Forja & Armazém*, o assistente de Belinda Arting fugiu pelas Colinas Centrais, levando consigo todas as armas já produzidas com o misterioso metal arco-íris. Os aventureiros acordam em sua primeira manhã no Forte Cabeça-de-Martelo para descobrir que já têm uma missão.

O VILÃO E SEU OBJETIVO

Os "vilões" desta aventura são os orcs canibais liderados por Aharadak. Eles não têm nenhum objetivo a não ser encher suas barrigas.

Contudo, existe um plano maior por trás dos acontecimentos. Quem coordenou a intimidação de Bartram Zonnar e o roubo das armas de metal arco-íris foi Syvarian, através de seus criminosos da Companhia dos Irmãos. Seu objetivo era levar as armas para Valkaria, onde o metal poderia ser testado pelo Dr. Vesper, para avançar os estudos.

Fase 0

NORMALIDADE

Os personagens chegaram ao Forte Cabeça-de-Martelo (e às Colinas Centrais como um todo) há no máximo um dia. Nenhum deles ainda teve tempo para conhecer os habitantes locais. A única coisa que eles sabem é que estão hospedados numa estalagem improvisada na "loja geral" do Forte — *Metais do Baixote Forja & Armazém*. Cada jogador pode decidir a razão para estar nas Centrais, dentro dos seguintes parâmetros: nenhum deles conhece a região, nenhum deles tem assuntos pessoais aqui, nenhum deles está com pressa para chegar em outro lugar. Exemplos de boas razões para estar aqui são sede de aventuras, estar fugindo de algum desafeto, alguma ligação com o Exército do Reinado ou apenas estar de passagem. Os personagens também não se conhecem, a menos que dois ou mais tenham um histórico em conjunto.

Eles acordam com o toque de alvorada. Saem de seus quartos e encontram pela primeira vez os soldados do Forte entrando no salão comunal para o desjejum. Obviamente nem todos comem ao mesmo tempo, embora a atmosfera seja relaxada.

Relatos da Mesa Original

Na campanha original de Fim dos Tempos, optei por incluir uma carta mencionando Syvarian logo no começo da primeira sessão. Isso não estava planejado, mas uma das primeiras ideias dos jogadores foi procurar no quarto de Bartram. Achei melhor responder positivamente a quase tudo nesse início, então a carta "surgiu". Provavelmente eu não faria isso com um grupo que já conhecesse meu jeito de mestrar e que certamente não fosse ficar frustrado. Use seu próprio julgamento para revelar ou esconder essas primeiras informações. Conhecendo o grupo como conheço hoje em dia, sei que não seria necessário poupá-los de frustrações.

Carta no Quarto de Bartram

Hoje à noite.

Estamos esperando.

Syvarian não vai esperar mais.

(Na mensagem há pequenas marcas que denotam que isso foi escrito por um devoto de Hyninn. Estas marcas são uma espécie de comunicação secreta e só poderiam ser reconhecidas por outro devoto de Hyninn.)

Em princípio, estão aqui o Sargento Morgan, Isabrine, Doran, Tarik e Moira. Também está aqui o velho inventor Arthemus Vesper, já conhecido dos soldados. Ao descrever o salão comunal, lembre de descrever o quadro de avisos, embora seja melhor ainda não ler as missões postadas lá. Os personagens podem fazer o que quiserem por algum tempo, mas logo todos estranham que Belinda não está em lugar algum. Seu assistente, Bartram Zonnar, também não parece estar ali. A hynne normalmente já estaria trabalhando há pelo menos uma hora quando os soldados chegassem para comer. Basta uma checagem nos fundos da loja para achar Belinda. Ela está na forja, desesperada. Bartram sumiu, assim como todas as armas que ela tinha acabado de forjar.

Fase 1

Investigação Preliminar

"Eu sabia que não devia ter confiado naquele traste! Sabia que tinha alguma coisa errada nele! Todos os meses de trabalho, todo o esforço de garimpar o metal... Tudo roubado por um palerma que não consegue nem forjar uma ferradura!"

Belinda está muito nervosa. Ela tem certeza de que Bartram a roubou. Os personagens podem investigar a forja, fazer perguntas etc., mas não vão encontrar muita coisa além do óbvio. A forja não foi arrombada, mas na verdade ninguém tem o costume de trancar portas no Forte Cabeça-de-Martelo. As sentinelas de guarda à noite eram Nadine e Fermond. Nenhum deles viu nada, mas isso também não é surpreendente. As sentinelas do Forte não costumam olhar para dentro da paliçada, e sim para fora. Bartram poderia ter escapado durante a noite sem problemas.

Testes de Investigação ou Sobrevivência (CD 10) revelam que houve uma fuga. Alguém empilhou caixotes de forma a escalar a paliçada e subir. Um resultado 15 ou mais revela que o fujão se arranhou nos topos afiados das toras de madeira e caiu de mau jeito do outro lado. A única coisa que resta é descobrir como o barulho de armas despencando da paliçada não atraiu atenção. Isso também não é difícil: Bartram enrolou cada arma em panos para diminuir o ruído. Fermond ouviu algo estranho, mas está com medo de revelar e decepcionar o sargento. Rastros mostram que Bartram fugiu há poucas horas; ainda há tempo de capturá-lo. Belinda pede que os aventureiros vão atrás do ladrão, já que os soldados não podem abandonar seus postos.

Fase 2

No Rastro

Seguir o rastro de Bartram é um teste estendido aberto com complexidade baixa (três sucessos exigidos) e CD inicial 12 (Tormenta20, capítulo 5). Entretanto, para representar a passagem do tempo e a deterioração dos rastros, a CD aumenta em +2 para cada teste além do primeiro. A perícia básica deste teste é Sobrevivência, mas cada personagem pode usar uma perícia diferente a cada teste, desde que justifique seu uso — Investigação para encontrar algum objeto deixado por Bartram, Intuição para adivinhar por onde Bartram poderia seguir e assim por diante. A cada teste, um personagem pode ajudar quem está fazendo o teste, mais uma vez usando qualquer perícia cujo uso possa justificar. Apenas um personagem pode ajudar o rastreador a cada teste, e cada perícia que não seja Sobrevivência só pode ser usada uma vez ao longo de todo teste estendido (seja para procurar rastros ou para ajudar). Cada sucesso revela uma parte

da jornada de Bartram e um pouco de seu estado mental. Bartram parecia estar desesperado. Embora estivesse mancando, carregando bastante peso e andando à noite sem um lampião (!) ele não desacelerou. Vários pontos revelam marcas de onde ele se machucou: mais sangue, pedras soltas, galhos quebrados...

Um resultado particularmente bom no teste estendido revela mais coisas: se não tiverem nenhuma falha, os personagens percebem que Bartram estava sendo seguido. Você pode rolar uma vez na tabela de Encontros nas Colinas Centrais se o grupo tiver duas falhas, ou pode pedir uma rolagem independente do número de sucessos, de acordo com o ritmo que desejar para a aventura. Interações positivas com NPCs ou bons testes sociais podem render dicas sobre o que está acontecendo nas Colinas ou mesmo transformar uma falha em um sucesso, permitindo que os aventureiros continuem seguindo o fugitivo através das informações dos habitantes das Centrais. Um desastre total no rastreio não atrapalha a aventura. Veja em Contingência: Falha em Rastrear.

Com o fim do teste estendido, os personagens chegam ao topo de uma colina pedregosa com uma árvore retorcida. O topo da colina está totalmente calcinado, como se uma fonte súbita de calor muito intenso tivesse deixado sua marca. É possível ver que mais pessoas estiveram aqui. Um último teste simples de Sobrevivência (CD 12) revela a direção para a qual Bartram foi — e que seguiu sozinho. Depois deste teste, até alguém destreinado consegue notar que houve um combate. Bartram decididamente não é um guerreiro... Deve ficar claro que ele foi atacado por algo ou alguém.

Esta fase da aventura deve ser rápida, sem interação com NPCs (exceto se a tabela de encontros for usada). Os personagens jogadores devem ser o foco. Se eles mostrarem algo de suas personalidades e conseguirem começar a montar um quadro mental de Bartram, o objetivo da cena será atingido.

Contingência: Falha em Rastrear

Se os personagens falharem totalmente em rastrear Bartram, a aventura prossegue sem as informações sobre o encontro entre ele e os criminosos. Os personagens se perdem nas trilhas das Colinas Centrais e são emboscados pelos orcs canibais. Então a aventura continua como normal.

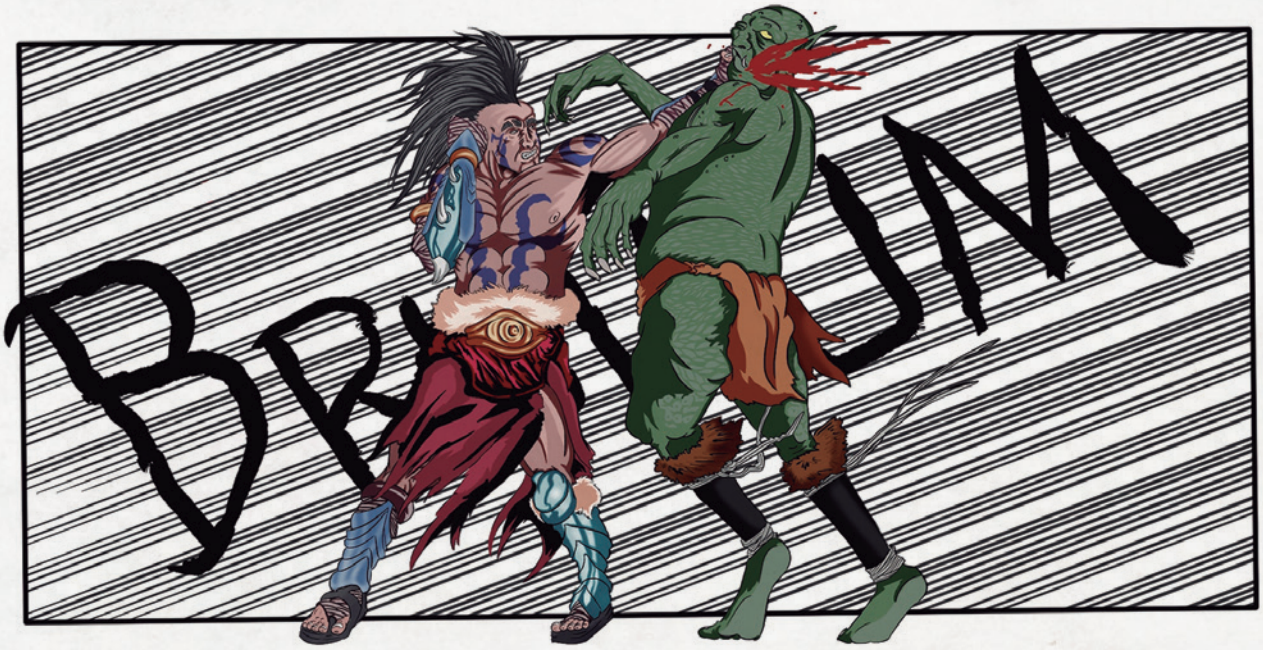
Contingência: Jogadores Apáticos

Caso os jogadores não interajam entre si e se contentem em rolar dados, tornando a aventura monótona, role uma vez na tabela de Encontros nas Colinas Centrais. No fim da sessão, você pode conversar com o grupo e perguntar se um estilo de jogo mais focado em combate ou mais direcionado pelo mestre agradaria mais a todos.

Fase 3

Emboscada

Após descobrir os sinais de combate, os personagens podem averiguar os arredores. Claramente Bartram foi arrastado por um bando de criaturas



bípedes. Os culpados são os orcs canibais de uma tribo próxima. Ainda restam batedores orcs procurando por mais comida. Afastando-se um pouco do local do combate, todos têm direito a um teste de Percepção oposto pelo teste de Furtividade dos orcs.

Os heróis estão sendo observados. Independente do sucesso ou falha dos testes de Percepção, os aventureiros ouvem o ronco de um estômago e as palavras "Carne fresca!". Então os orcs atacam.

São ao todo oito orcs canibais, deixados para trás depois do primeiro bando de caça. Eles deveriam ter seguido os criminosos que se encontraram com Bartram Zonnar, mas acharam que os dois pareciam muito perigosos e, depois de algum tempo, os forasteiros desapareceram num brilho vindo do céu. Os orcs então decidiram procurar outra presa para levar ao clã. Estão há várias horas esperando que vítimas apropriadas se apresentem.

Todos os orcs estão armados com armas toscas, improvisadas ou enferrujadas — uma espada curta quebrada, um pedaço de pau, um osso humano... A única exceção é o líder deles, Khalmyr, que pegou para si uma adaga de metal arco-íris. Esta é a primeira pista. Os jogadores podem ficar apavorados com o número de orcs, mas logo devem notar que são versões mais fracas dos humanoides normais.

Se os heróis forem vencidos, não serão mortos. Em vez disso, serão levados até a caverna da orc Tanna-Toh, onde presumivelmente serão desmembrados ainda vivos para garantir uma refeição mais fresca para a velha canibal.

Encontro

Orcs canibais — ND 2

O grupo encontra 8 orcs canibais.

Orc canibal — ND 1/4

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +2, **Percepção** –1, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** +3, **Ref** +0, **Von** –1
Pontos de Vida 6
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava +7 (1d6+4).

For 3, Des 0, Con 1, Int –2, Sab –1, Car –3

Equipamento Clava, couro batido. **Tesouro** Nenhum.

Khalmyr

O líder do grupo de orcs canibais possui as mesmas estatísticas dos demais orcs. Entretanto, ele porta uma adaga de metal arco-íris e possui o seguinte ataque corpo a corpo: adaga de metal arco-íris +8 (1d4+5, 19). Veja a seção Metal Arco-íris para as propriedades deste material especial.

Nomes dos orcs na emboscada: Khalmyr (líder), Azgher, Thyatis, Lena, Wynna, Hyninn, Oceano, Tenebra.

Os orcs canibais das colinas

Este clã de orcs é ainda menos sofisticado do que orcs comuns. Adaptados à vida nas Centrais ao longo de gerações, não sofrem de sensibilidade à luz, embora ainda prefiram caçar de noite. Eles são uma única família, com parentescos tão complexos que nem mesmo o maior sábio conseguiria desvendar. Estes casamentos

Relatos da Mesa Original

Os jogadores originais de Fim dos Tempos tiveram extrema facilidade com este combate. Os orcs não causaram nenhum ponto de dano, enquanto os aventureiros derrubaram um orc a cada golpe. Como em qualquer combate de 1° nível, isto foi bastante influenciado pela sorte. Bastava que as rolagens se invertessem para que o grupo tivesse bastante dificuldade.

Contudo, no caso da mesa original, a facilidade também foi planejada. Havia jogadores não acostumados ao sistema de regras e pelo menos uma que não jogava RPG há anos. Preferi não colocá-los num desafio tático avançado logo de início, principalmente ao vivo e em público. Por isso os orcs do primeiro encontro usam apenas armas de corpo a corpo.

Assistindo às primeiras sessões, é possível perceber que minha precaução era infundada. O grupo ficou entrosado desde os primeiros minutos de jogo, as decisões táticas foram excelentes e todos mostraram domínio do sistema. Ou seja, eu *poderia* ter pegado mais pesado. Por isso, o combate final desta aventura foi reformulado. Originalmente, era mais um combate simples, apenas com o risco de morte de Bartram Zonnar. A inteligência e união do grupo possibilitaram a criação de uma batalha mais complexa.

Se você está jogando com iniciantes ou com um grupo que ainda não conhece, recomendo usar este primeiro combate como está aqui. Talvez seus orcs também tomem uma surra, mas é melhor do que frustrar novatos. Calibre o segundo combate de acordo com a performance deles neste primeiro.

consanguíneos e o efeito divino das Centrais fazem com que os orcs sejam deformados e degenerados. Seus hábitos canibais também colaboram para sua aparência horrenda: muitos orcs são mutilados, pois já foram usados como "carne".

O clã come de tudo que consiga caçar, mas carne de humanoides sem dúvida é sua preferência. Eles fazem incursões periódicas em comunidades e cabanas isoladas ao longo das Centrais. Já atormentaram muito as Dahllan Daninhas, mas até agora Annabel os manteve à distância. Quando não há outra carne, os orcs comem uns aos outros. Basta uma olhada rápida para saber que eles sacrificam humanoides: todos os orcs carregam crânios, ossos, dentes, orelhas e outros adornos feitos de pessoas. Khalmyr em particular usa uma pele de homem como se fosse uma pele de urso, sobre o corpo todo.

Em algum ponto do passado, este clã adotou para si nomes de deuses. Sempre há cerca de 20 orcs no clã, mas quando há um excesso de orcs para os deuses existentes, os nomes vêm em duplicata ou alguns orcs deixam de ter nomes até que uma "vaga" se abra. Curiosamente (talvez pelo efeito das Centrais), o que acontece nos Reinos dos Deuses parece encontrar reflexo no clã. A ascensão de deuses, mesmo que os orcs não saibam que isso ocorreu, faz com que o orc homônimo cresça em poder, enquanto que orcs batizados em homenagem a deuses caídos ou em desgraça podem definhar e morrer.

Há alguns anos nasceu um orc maior e ainda mais maligno que os outros. Assim que aprendeu a falar, deu a si mesmo o nome de Aharadak e tomou o controle do clã. Tendo se tornado adulto em menos de um ano, ele é o mais perigoso do bando — porque além de tudo nasceu com quatro braços, o segundo par feito de carapaça rubra da Tormenta. Aharadak baniu Tanna-Toh, uma velha sábia (para os padrões orcs...) quando ela avisou aos outros que a liderança do jovem era perigosa.

Hoje em dia, alguns membros do clã levam vítimas para Tanna-Toh em uma caverna escondida, já que a anciã não pode caçar. Eles têm muito medo de que Aharadak descubra isso.

Fase 4

Informações

Os orcs não vão lutar até a morte do último do bando. Se restarem um ou dois e os heróis estiverem em clara vantagem, os sobreviventes vão se render e implorar por clemência, dizendo que podem dar informações.

Como os orcs sabem que os personagens estão atrás de informações? Tendo contato com Tanna-Toh, eles sabem que "coisas estranhas andam acontecendo nas Centrais". Além disso, os orcs sabem que tantos forasteiros no mesmo dia são sinal de algo notável. Eles viram a transação entre Bartram e os criminosos e podem descrevê-la. Não sabem se os heróis são amigos ou inimigos de Bartram, mas devem ter algo a ver com ele.

Munidos destas informações (e da adaga de metal arco-íris), os heróis têm três caminhos óbvios a tomar. Podem ir falar com Tanna-Toh, que os orcs dizem que sabe mais sobre o que está acontecendo. Podem ir atrás dos criminosos para recuperar as armas. Ou podem seguir o rastro do outro bando de caça, para salvar ou capturar Bartram. Qualquer uma das escolhas é válida, embora a perseguição aos criminosos não vá levar a nada concreto.

A quantidade de desvios que os personagens tomarem antes de ir até o covil do clã vai determinar o estado de Bartram quando for encontrado: ferido mas sem risco de vida (nenhum desvio); muito ferido e sem alguns membros (um desvio), ou morto (dois ou mais desvios). O "normal" para a aventura seria um desvio — Bartram estará ferido, mas será possível salvá-lo. De qualquer forma, esta é a primeira grande escolha dos jogadores.

Fase 5

Encontro nas Centrais

Após o primeiro combate, independentemente do caminho que os personagens tomarem, o mestre deve rolar na tabela de Encontros nas Colinas Centrais. Se os personagens tomarem dois desvios (por exemplo rastrear os criminosos e também ir falar com Tanna-Toh), você pode escolher rolar uma segunda vez. Em todos os casos, o encontro é resolvido antes do objetivo da cena.

Fase 6A

Rastreando os Criminosos

Se os personagens decidirem rastrear os criminosos, precisarão fazer mais um teste estendido aberto, como antes. No entanto, os criminosos da Irmandade não são inexperientes como Bartram, não estão machucados e levaram tochas. A CD inicial do teste é 15. A trilha dos criminosos acaba subitamente, num local calcinado da mesma forma que a colina onde eles encontraram Bartram — na verdade, eles foram recolhidos pelo gog'magogue. Bartram poderia até mesmo ter visto isso se não tivesse sido capturado pelos orcs. Tanto os orcs que emboscaram os aventureiros quanto qualquer NPC amistoso encontrado através da tabela podem contar que viram uma "luz muito brilhante no céu" ontem à noite.

Fase 6B

A Velha Orc

O caminho esperado para a aventura é que os personagens decidam falar com a orc Tanna-Toh. Eles podem chegar até a caverna da sábia com as indicações dos orcs ou levando os prisioneiros consigo. De qualquer forma, os humanoides não vão mentir — eles se sentem mais à vontade com Tanna-Toh do que com Aharadak e acham que os heróis podem livrar o clã do novo líder.

Se vocês esperavam que alguém chamada Tanna-Toh estivesse numa biblioteca, a decepção não poderia ser maior. Tanna-Toh vive numa caverna imunda, repleta de ossos de humanoides e animais. Todo o lugar tem um cheiro forte de sujeira e decomposição. Mas o que vocês veem no fundo da caverna não é um monstro ameaçador. Tanna-Toh não passa de uma anciã sentada no chão, encurvada e frágil.

Ela de início teme estranhos, mas pode ser apaziguada com a presença dos orcs ou com um teste de qualquer perícia social. Tanna-Toh é especialmente ligada às Centrais. Assim, forasteiros que demonstrem respeito às tradições e costumes locais recebem +5 em testes sociais. Da mesma forma, se os jogadores notarem que as personalidades dos orcs têm a ver com os deuses homônimos, podem conseguir ainda mais bônus: Tanna-Toh valoriza presentes como livros ou pergaminhos, ou ainda informações e histórias. Tanna-Toh não tem qualquer capacidade de ferir os heróis.

A anciã não reluta em dar informações. Como se possuísse algo da personalidade da deusa, Tanna-Toh conta toda a história do clã aos aventureiros. Ela sabe que "algo" existe nas Centrais, que dá à região todas as suas peculiaridades, mas não tem o refinamento para definir o que é. Além das informações listadas ao lado, Tanna-Toh pode dar um conselho importante para os aventureiros: como se defender de Aharadak. Ela diz que a "coisa suja" que dá poder a Aharadak é estrangeira, não pertence às Centrais. Os heróis devem usar as próprias Colinas, a alma da região, para vencer o líder. Se ela enxergar a adaga de metal arco-íris, pode dizer que é um metal que pertence às Centrais. Caso contrário, os jogadores podem facilmente chegar a essa conclusão sozinhos se lembrarem do que Belinda falou anteriormente. Se ninguém fizer a conexão, mesmo assim ideias sobre "como usar a alma das Centrais" contra o líder podem ser úteis. Veja adiante.

Após dar as informações que os personagens perguntarem, Tanna-Toh não tem mais nada a oferecer. O que fazer com ela a partir daqui é escolha dos jogadores. Ela é maligna e canibal. Provavelmente morrerá de fome se ninguém caçar por ela. Em compensação, se for mantida viva, pode ser uma fonte de sabedoria rústica e "sensações" sobre as Centrais ao longo das aventuras.

Informações de Tanna-Toh

- Toda a história do clã.
- As Centrais são um local especial. Elas têm uma alma própria.
- Nos últimos anos, algo "sujo, ruim" vem se infiltrando nas Centrais. Tanna-Toh não sabe o que é, mas se alguém perguntar se é "algo vermelho", ela dirá que sim.
- Os humanos "de fora" às vezes tentam domar as Centrais, mas as Colinas resistem. Segundo ela é por isso que a Guilda dos Mineradores de Yuvalin (cujo nome ela não conhece, mas que descreve como "um grupo de mineradores forasteiros") não conseguiu descobrir sobre a existência do metal arco-íris.
- Nas últimas "luas", mais e mais estrangeiros vêm surgindo nas Centrais. Se for perguntada se esses estrangeiros têm a ver com "a coisa suja", ela diz que não (nenhum dos que já chegaram perto do clã é corrompido pela Tormenta). Nos últimos "sóis", em especial, chegaram estrangeiros muito deslocados, muito diferentes. Estes são os criminosos da Irmandade, que a irritam com sua presença urbana. Felizmente eles já foram embora e ela está mais aliviada.

Contingência: Pedindo Reforços

Pode ser que os heróis decidam voltar até o Forte Cabeça-de-Martelo para pedir ajuda. Afinal, se 8 orcs já foram um bom desafio, 14 orcs, um deles sendo Aharadak, podem parecer um inimigo invencível. Não há problema. Se eles fizerem isso, Bartram já estará morto quando eles chegarem, mas isso seria uma possibilidade de qualquer forma. No Forte, o Sargento Morgan aconselha-os a desistir (é uma oportunidade para interpretar com o velho militar), mas Nadine e Doran concordam em sair escondidos. Nadine é uma parceira combatente iniciante e Doran é um parceiro assassino iniciante. No entanto, os fujões serão denunciados por Fermond. A partir de agora nenhum soldado ousará desobedecer Morgan e sair do Forte.

Contingência: Lavando as Mãos

Pode ser que os jogadores decidam deixar Bartram à própria sorte. Se as armas já foram levadas e ele é um criminoso, por que se preocupar com ele? Se o grupo escolher voltar ao Forte e dar a aventura por encerrada, não há problema, mas o desfecho exigirá um pouco de habilidade narrativa do mestre. Os aventureiros chegam ao Forte ao anoitecer, de mãos vazias, sabendo que escolheram condenar um jovem à morte. Morgan diz que "isso acontece". Moira fica muito chocada e não vai mais colaborar com eles

facilmente. Fermond fica mais próximo deles, já que é um covarde e faria exatamente a mesma coisa. Belinda finge entender, mas chora pelo assistente. Ela nunca saberá o que motivou Bartram a traí-la e acha que ser devorado por orcs é um fim cruel demais para um mero ladrão. A aventura acaba num clima lúgubre e desesperançoso... Mas é assim que acabam algumas histórias nas Colinas Centrais.

Fase 7

AS COLINAS TÊM OLHOS

Depois de quaisquer desvios, só resta aos personagens ir até o território do clã e enfrentar os orcs canibais. Não é realmente uma tribo, apenas um ajuntamento de uma família estendida em cavernas e tendas rústicas. Quando os heróis chegam, os orcs estão reunidos ao redor de um tronco onde Bartram está amarrado. O estado do ladrão depende de quantos desvios o grupo fez até aqui. Eles logo veem Aharadak falando para o clã enquanto corta pedaços do prisioneiro para dar de comer aos outros orcs.

Aharadak fala um pouco, então mostra seus dois braços extras lefeu. Ele usa uma garra insetoide para dar de comer aos outros membros do clã. Eles estão aglomerados, num misto de devoção fanática e frenesi faminto.

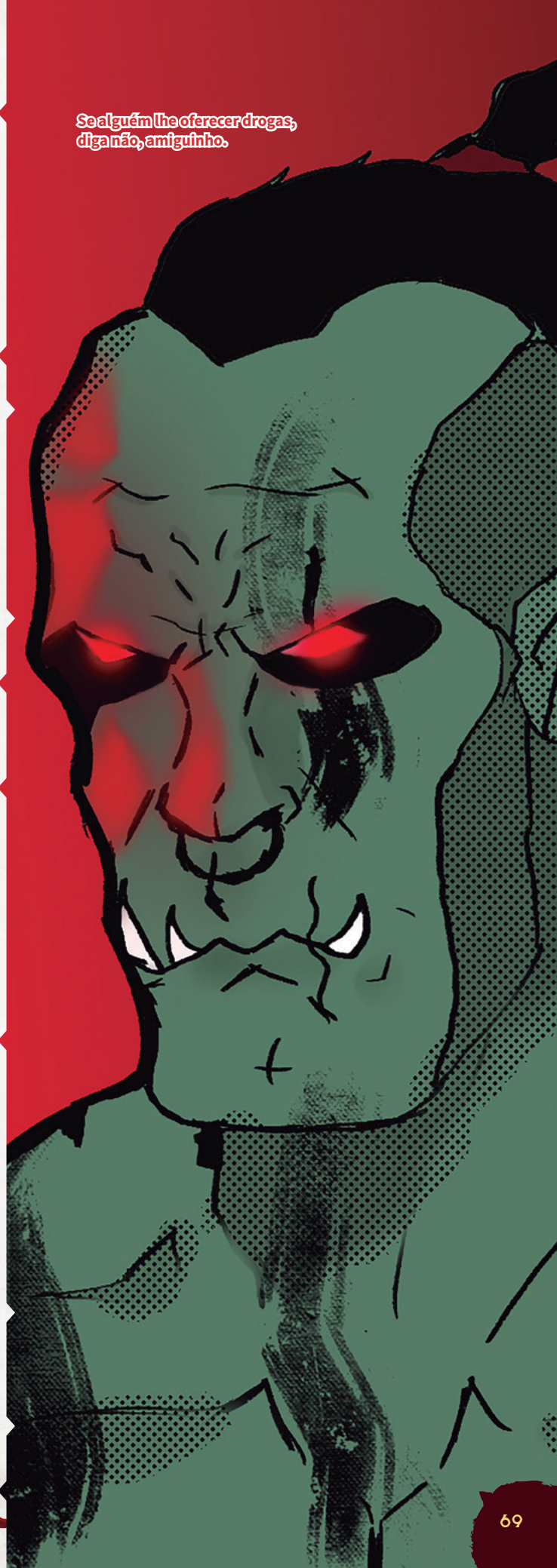
A tribo está reunida em torno de um orc enorme e de um prisioneiro desesperado. Não há dúvidas, este é Bartram Zonnar, e seus minutos estão contados! O orc ergue um facão, parecendo prestes a cortar um pedaço do prisioneiro. O cheiro de comida que emana do caldeirão fumegante por perto embrulha seus estômagos.

Aharadak, o orc que claramente está liderando o ritual, começa um discurso:

"Hoje tem comida! Comida fresca, comida gritando! Hoje a gente não come cabra roubada, nem cachorro perdido, nem resto de urubu! Eu dou pra vocês carne boa! E se alguém se achar bom demais pra comer da carne que eu dou, pode vir e vai servir de carne também! Abram a boca que a comida chegou!"

Os orcs estão atentos ao canibalismo ritualístico e não prestarão atenção à chegada de forasteiros. Os heróis podem fazer testes de Furtividade (CD 15) para se aproximar sem serem vistos.

Uma vez que o grupo se mostre, tudo que resta é a batalha. Entre os entulhos que estão jogados no chão, os personagens podem ver uma espada curta de metal arco-íris.



Aharadak: as Colinas têm quatro braços.

Encontro

Aharadak e bando — ND 3

O grupo encontra 14 orcs canibais e seu líder, Aharadak. Os nomes dos orcs são Marah, Tenebra, Nimb, Arsenal, Thwor, Valkaria, Allihanna, Megalokk, Kally, Sszzaas, Lin-Wu, Glórienn, Ragnar, Keenn.

Orc canibal — ND 1/4

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +2, **Percepção** –1, visão no escuro
Defesa 11, **Fort** +3, **Ref** +0, **Von** –1
Pontos de Vida 6
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava +7 (1d6+4).

For 3, Des 0, Con 1, Int –2, Sab –1, Car –3

Equipamento Clava, couro batido. **Tesouro** Nenhum.

Aharadak — ND 1

Humanoide (orc) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +7, **Ref** +5, **Von** +3, imunidade a cansaço e medo
Pontos de Vida 39
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava +9 (1d6+5) e braços lefeu +9 (1d4+5).

For 4, Des 1, Con 3, Int –1, Sab 1, Car –1

Perícias Intimidação +6.
Equipamento Clava. **Tesouro** Nenhum.

O Ritual do Banquete

Se o grupo chegar ao território do clã antes que Bartram seja completamente devorado, pegará o Ritual do Banquete pela metade. Por um lado, isso é uma chance de salvar o coitado. Por outro, torna a luta mais difícil.

Na primeira rodada do combate, Aharadak corta a mão de Bartram, fazendo com que ele fique com 10 PV (de seu total de 20). Quando isso acontece, um enorme caldeirão no centro do povoado começa a borbulhar, soltando vapores nauseabundos. O ladrão continua sangrando, perdendo 1 PV por rodada. Enquanto ele estiver sangrando, os orcs recebem +1 em testes de ataque e todos os heróis que respiram sofrem –1 em testes de ataque.

Além disso, Aharadak pode continuar cortando nacos de Bartram. Como uma ação completa, ele corta um pedaço de Bartram (causando mais 1 PV de dano) e o atira para um orc. O orc que recebe a "oferenda" perde sua ação padrão, mas recebe 5 PV temporários.

O efeito do caldeirão pode ser anulado derrubando-o (teste de Força contra CD 15, uma falha por 5 ou mais significa que o personagem entornou o caldeirão sobre si mesmo, sofrendo 1d4 pontos de dano de ácido). O efeito das "oferendas" pode ser anulado ocupando Aharadak ou salvando Bartram.

Metal arco-íris

O metal arco-íris é um material poderoso, mas suas propriedades ainda estão sendo descobertas. Por enquanto, uma arma de metal arco-íris causa +1 ponto de dano de um elemento ao qual o alvo seja vulnerável, entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz ou trevas. Se ele não for vulnerável a nenhum desses tipos, role aleatoriamente o tipo de dano, ignorando tipos aos quais a criatura seja resistente ou imune (1: ácido, 2: eletricidade, 3: fogo, 4: frio, 5: luz, 6: trevas). Lefeu sofrem este dano, ignorando sua imunidade a elementos.

Especificamente contra habitantes das Colinas Centrais corrompidos pela Tormenta, o metal arco-íris tem efeitos adicionais. Causa 1 ponto de dano extra *por elemento* (ou seja, +6 pontos de dano) e impede que o portador seja alvo de ataques com membros lefeu. Isto não funciona contra lefeu ou contra forasteiros

corrompidos. A essência divina de Tilliann que resta no âmago das Centrais ressoa especificamente com este lugar e seus habitantes, rejeitando a mácula lefeu assim como o grosso de sua essência foi usado para separar os dois universos. Durante as primeiras aventuras, na prática este efeito só funciona com Aharadak e Gaspar.

Se alguém especular que este é um material que pode ser usado contra a Tormenta no geral, um teste de Misticismo revela: "é como se duas forças dentro das Colinas Centrais estivessem lutando entre si".

Usando as Colinas contra Aharadak

Embora a adaga e a espada curta de metal arco-íris provavelmente já sejam suficientes para vencer Aharadak, os jogadores podem ter outras ideias. Quase qualquer ideia criativa deve receber um sim. Como regra geral, tudo que seja intrínseco às Centrais (seu subterrâneo, seus habitantes, seus animais, suas plantas) pode dar algum bônus. Contudo, coisas básicas como atirar pedras em Aharadak não darão bônus nenhum — o segredo é que o elemento deve vir *de dentro* das Centrais (plantas nascem dentro da terra, animais se alimentam delas). Alguns parâmetros estão a seguir.

Uso do terreno

- Derrubar Aharadak num fosso concede um bônus de +5 na manobra, como se as Colinas quisessem devorá-lo.
- Soterrar Aharadak fornece +5 no teste de manobra.
- Qualquer habilidade para atrair parceiros animais funciona, atraindo um parceiro extra do mesmo tipo, como se a natureza se voltasse contra Aharadak.
- Armas construídas de madeira das Centrais concedem um bônus de +1 em ataque e dano contra Aharadak.
- Magias que usem plantas ou pedras têm CD +3.

Contingência: Derrota

Se os personagens forem derrotados neste combate, a aventura pode continuar. Os orcs não vão matá-los, mas mantê-los vivos para serem sacrificados depois. Infelizmente, Bartram não terá a mesma sorte.

Os orcs canibais são estúpidos e podem ser enganados com facilidade. Uma vez que os personagens estejam amarrados esperando seu sacrifício, Aharadak não fica vigiando-os pessoalmente, mas deixa sentinelas. Essas sentinelas são vítimas fáceis para testes de Enganação, Intimidação ou mesmo Diplomacia.

Além disso, os orcs não entendem bem magia. Eles não saberão quais medidas tomar para impedir que conjuradores usem suas habilidades.

Relatos da Mesa Original

O grupo original não falou com Tanna-Toh antes de invadir o clã de orcs. Assim, não tiveram a informação de que poderiam usar as Colinas contra Aharadak. Na verdade, isso foi melhor para o andamento do combate, anulando um bônus em potencial e adicionando dificuldade que eles já tinham mostrado que poderiam superar.

Contudo, isso mudou a percepção dos jogadores sobre o metal arco-íris. Sem um contexto para o conflito dentro das Colinas Centrais, até a segunda aventura eles ainda achavam que o metal era um material que funciona contra *qualquer* criatura ou elemento da Tormenta, potencialmente uma descoberta capaz de mudar o mundo. Na verdade, parte desta percepção durou até o fim deste arco.

O grupo original também pegou rapidamente a proposta da campanha de "arrecadar NPCs". Kiki, a medusa barda interpretada por Katiucha Barcelos, começou fazendo amizade com o orc Lena, sobrevivente do primeiro combate. Devido à interpretação da jogadora, Lena chegou até mesmo a combater ao lado do grupo nesta batalha final!

Fase 8

Desfecho

Uma vez que os orcs tenham sido vencidos, só resta aos heróis voltar ao Forte Cabeça-de-Martelo. Se Bartram estiver vivo, ele não estará em condições de falar, podendo ser interrogado na próxima aventura.

Belinda recebe os aventureiros como heróis. Ela agradece qualquer que tenha sido o desfecho e paga a cada um deles T$ 50. Eles também são bem-vindos para ficar na *Metais* sem custo, pelo menos até que fregueses pagantes cheguem. Dependendo das ações dos heróis (e se eles falarem sobre elas) os soldados podem ter reações diversas. Moira aprova personagens que tenham sido muito bondosos, Nadine se entusiasma com ousadia, Edwina fica fascinada com conhecimento novo etc. O Sargento Morgan entra na sala e todos ficam quietos. Ele não desfaz a cara amarrada, mas dá um pequeno aceno com a cabeça e diz "bom trabalho, garotos".

No fim da aventura, todos passam para o 2° nível.

AVENTURA 2

EU FUI UM LEFOU ADOLESCENTE

"*Meu filio dezapareseu. Ele preciza da famílha. Naun sei oque fazer estou dezesperada. Por favor axem meu filinio.*

Mabel LeBlanc, caza na Colina da Mata Funda, do lado do Cachorro Velho"

(Escrito em letra horrível, de quem não está acostumado a escrever.)

O VILÃO E SEU OBJETIVO

O vilão desta aventura é Zardu, antigo mago de bordo da *Roca*. Zardu, sendo o mais inexperiente da tripulação, foi o mais afetado pela insanidade quando o gog'magogue naufragou no Mundo de Aharadak. Ele recebeu do Dr. Vesper a missão de pesquisar a parte mágica do portal para a Anticriação, mas, em sua loucura, se desviou da tarefa e tomou para si a missão de apresentar as maravilhas da Tormenta aos artonianos. Zardu foi encontrado por Syvarian, que percebeu que ele não seria útil da maneira planejada e incumbiu-o de retirar algumas pessoas inconvenientes das Centrais. Assim, o objetivo de Zardu é mostrar a Tormenta aos artonianos e expulsar a família LeBlanc através do rapto de seu filho.

Fase 0

NORMALIDADE

A fase 0 da aventura depende das aventuras anteriores e dos personagens com quem os heróis interagiram anteriormente. Aqui há duas sugestões.

1) Se esta for mesmo a aventura 2, provavelmente ela começa com os personagens interrogando Bartram Zonnar. Bartram não hesita em contar tudo que sabe, mas duas coisas devem ficar absolutamente claras: ele sabe muito pouco e não há o que fazer a respeito do roubo com base nas informações que ele relata. De tudo que Bartram disser, o mais importante é que os dois criminosos que receberam as armas dele claramente eram forasteiros, pessoas ameaçadoras e sofisticadas, acostumadas a cometer crimes. Além disso, ele descreve o "homem de mantos escuros", que não pôde ser visto com clareza mas que permaneceu atrás dos dois criminosos, como se observasse tudo, um supervisor ou líder. Este é o momento em que o homem de mantos escuros surge como uma figura que vai pairar sobre todo este arco. Talvez Bartram já tenha ouvido falar em Syvarian, mas não sabe quem ele é, além de uma presença ameaçadora.

2) Se esta não for a segunda aventura, mas os jogadores ainda não tiverem tido oportunidade de interagir muito com Belinda, eles acordam para

Relatos da Mesa Original

No início desta aventura houve algo curioso: Ignis Crae, o paladino de Thyatis interpretado por Tácio Schaeppi, quis conversar com o Dr. Vesper. Nesta conversa, sem conhecer nada sobre a trama da campanha, ele essencialmente disse que suas intenções e seu grande objetivo eram os mesmos do Doutor! Ignis falou que seu sonho era um mundo em que nada acabasse, em que o sofrimento fosse detido, em que as coisas não decaíssem...

Pego de surpresa, imaginei que o NPC seria igualmente surpreendido. Arthemus Vesper chorou com as palavras do paladino, achando que tinha encontrado nele um aliado. Isso definiu algumas interações com o Dr. Vesper depois disso, além de valer para Ignis a reconstrução de seu "chassi" — o personagem tinha atributos muito baixos e toda a mesa, além de boa parte do público, pediam que tivesse direito a rolar de novo.

Fique atento aos comentários e declarações de intenções de seus jogadores na frente dos NPCs. Talvez não haja algo tão explícito quanto houve no grupo original, mas uma das vantagens de um grupo de vilões com um objetivo "nobre" é que os heróis podem ter objetivos bem parecidos!

encontrá-la discutindo teologia com Moira. Moira diz que, embora Valkaria seja uma deusa admirável, seu status como líder do Panteão é apenas temporário. Mais cedo ou mais tarde Khalmyr voltará ao posto, como é natural. Belinda argumenta que nenhum dos assim chamados "deuses maiores" é na verdade o líder — e que a distinção entre deuses maiores e menores é arbitrária. Existem deuses "menores" que estão presentes desde antes da história escrita, como Laan. E Tibar é o verdadeiro líder dos deuses. Ante a indignação de Moira, Belinda explica: tudo na Criação é regido por transações. Nascimento, vida e morte, todas as relações entre mortais e deuses, tudo pode ser resumido a ganhos e perdas, lucros e prejuízos. Tibar é o deus que rege todas essas relações. Assim, mesmo sendo nominalmente um deus menor e operando dos bastidores, ele tem o tabuleiro e move as peças. Obviamente, os personagens são bem-vindos (e encorajados) a participar do diálogo. Talvez eles fiquem sabendo aqui que Belinda é uma clériga de Tibar.

MOTIVAÇÃO

Não haverá um chamado à aventura claro. Os personagens são livres para fazer o que quiserem, o que inclui explorar as Colinas Centrais, ajudar na *Metais do Baixote*, interagir com NPCs, colaborar com o Forte Cabeça-de-Martelo... A única coisa desencorajada é deixar as Centrais de forma definitiva. Isso nem faria sentido: os heróis não têm um objetivo fora daqui e claramente há uma situação se desenvolvendo, como evidenciado pelos criminosos forasteiros e o homem de mantos escuros. Caso isso aconteça, veja Contingência: Abandonando as Centrais, abaixo.

Mais cedo ou mais tarde, os jogadores devem escolher uma das três missões no quadro de avisos. Os NPCs têm comentários sobre a família LeBlanc.

Família LeBlanc:

"São esquisitos e quase nunca são vistos, mas parecem inofensivos. São gente antiga aqui nas Centrais. Ninguém lembra de uma época em que os LeBlanc não estivessem aqui. Eles se dizem nobres... Mas se isso for a nobreza desta região, que os deuses nos ajudem..." (Tarik)

"Nunca vi gente mais feia! Palavra de honra, tinha um cavalo sarnento na fazenda do meu pai que parecia um príncipe qareen perto dos LeBlanc! Mas são gente boa. Quer dizer, pelo pouco que a gente vê deles. Eles gostam de privacidade. Se a matriarca está pedindo ajuda, deve estar precisando mesmo!" (Nadine)

"Por que a surpresa? Nobres são nobres porque têm sobrenomes e porque seus antepassados foram importantes, não porque eles mesmos têm algum valor! Nobreza não quer dizer competência. Por isso as pessoas deveriam esquecer essas tradições e se voltar ao que realmente mede nossas conquistas: ouro! Ouro ganho com suor, não herdado de tataravós. Os LeBlanc nunca fizeram nada contra mim, então não tenho nada contra eles... Mas ninguém é tão feio sem que haja alguma maldição ou uma decisão muito errada envolvida. Retribuição, entende? Tudo na vida é uma transação, e esse foi o pagamento que eles receberam." (Belinda)

CONTINGÊNCIA: INÉRCIA

É possível que, sem nada urgente a ser feito, os jogadores simplesmente decidam não fazer nada. Os pedidos de ajuda no quadro de avisos são motivação suficiente para a maior parte dos grupos, mas alguns podem não responder a isso. Na verdade, não há problema. A linha de tempo continua correndo independente do que os aventureiros façam. Assim, em algum momento a propriedade dos LeBlanc será comprada à força, os não humanos das Centrais serão

atraídos para a conversão em Dornbach e as Fazendas Gallobalt serão destruídas, com os sobreviventes indo buscar asilo no Forte Cabeça-de-Martelo. No meio disso tudo, o Dr. Vesper se despede e vai embora — satisfeito por seu plano estar correndo tão bem. Se os personagens ignorarem os acontecimentos, as Colinas Centrais serão esvaziadas e dominadas pela Companhia dos Irmãos. A mineração do metal arco-íris começará, agora tendo apenas a Guilda dos Mineradores de Yuvalin como empecilho. A única aventura da qual os aventureiros não conseguirão escapar é a última — a Irmandade vai atacar o Forte de qualquer jeito para se livrar do Exército do Reinado. Contudo, sem ter adquirido experiência com aventuras prévias, os personagens não têm chance contra este ataque. Serão obrigados a fugir ou morrerão. Veja a **Linha de Tempo** na página 59.

Contingência: Abandonando as Centrais

Também é possível, principalmente sem um evento iminente para mantê-los no lugar, que os personagens decidam sair das Colinas Centrais. Embora o mestre não deva proibir isso, qualquer objetivo que os aventureiros tenham fora daqui deve vir deles — não há nenhuma pista sobre a origem dos criminosos ou mesmo a natureza do plano sendo arquitetado. A própria Belinda pode dizer que, embora o roubo de suas armas tenha sido um baque, não é motivo para sair a esmo pelo mundo procurando os responsáveis. O único palpite razoável sobre o culpado (a Guilda dos Mineradores de Yuvalin) é rapidamente descartado por Belinda: a Guilda nunca foi sutil ou escondeu suas táticas. Se não quisesse que a hynne forjasse armas do novo metal, simplesmente mandaria representantes para falar com ela. Se mesmo assim o grupo escolher sair pelo mundo, role uma vez na tabela de Encontros nas Colinas Centrais e depois faça com que eles encontrem o Espetáculo de Prodígios e Horrores. É algo menos orgânico, mas rende uma aventura e dá ao mestre algum tempo para se preparar.

O melhor amigo de um golem pássaro metálico santo é obviamente o cachorro.

Fase 1

Encontro nas Centrais

No caminho para a propriedade da família LeBlanc, role uma vez na tabela de Encontros nas Colinas Centrais. Esta fase pode ser ignorada se a aventura estiver se desviando demais, lenta ou apenas precisar de mais foco, de acordo com a percepção do mestre.

Fase 2

A Família LeBlanc

Ao avistar a propriedade da família LeBlanc, os personagens logo percebem que, se isto é "nobreza", não se parece nem um pouco com a nobreza tradicional de Arton.

A casa dos LeBlanc fica na orla de uma floresta escura, é toda feita de madeira, com adereços de couro e crânios de animais. Armadilhas de urso estão espalhadas em volta— algumas já disparadas, com os cadáveres ressequidos de pequenos animais, outras abertas. Chegando perto, um cachorro cheio de feridas e protuberâncias observa vocês, desinteressado. Uma plantação tosca é guardada por um espantalho. Ao lado da casa há um chiqueiro onde alguns porcos enormes chafurdam. Do outro lado há um poço, talvez a coisa mais limpa e bem cuidada que existe aqui.

Uma olhada mais detida no espantalho revela que é um esqueleto humano metido em roupas velhas e estufado com palha. Examinando o chiqueiro, é possível notar restos de ossos humanoides. Os personagens não sabem disso, mas estes são gnolls que

A Sopa LeBlanc

Uma antiga receita de família, a sopa LeBlanc é um prato especial desenvolvido há séculos pelos LeBlanc. Reza a tradição que a sopa só pode ser feita com a água que vem do poço dos LeBlanc — originalmente era porque a água do poço era sabidamente pura e isso era uma forma de proteção, mas ninguém hoje em dia tem esse conhecimento e a tradição perdura só como superstição. É melhor não saber o que vai na sopa LeBlanc, mas é inegavelmente saborosa!

Revigorante, espessa e com ingredientes variados até demais, a sopa LeBlanc concede +1 em um atributo qualquer por um dia. Contudo, nos últimos anos a água do poço dos LeBlanc se tornou contaminada pela Tormenta. Qualquer um que tome a sopa tem horríveis pesadelos com a Tempestade Rubra e sofre –2 para resistir a quaisquer efeitos da Tormenta. Tomar a sopa 10 vezes elimina os pesadelos e dá um poder da Tormenta (que conta para a penalidade em Carisma, como normal) permanente.

atacaram a casa há alguns meses. Exceto por dar os corpos de comer aos porcos, a família LeBlanc foi uma vítima inocente. O famoso poço de onde vem a "água especial" necessária para fazer a tradicional sopa da família LeBlanc é visível de forma proeminente do outro lado.

De dentro da casa emergem gritos e uivos de uma mulher.

Com um teste de Percepção, os personagens também podem ouvir som de correntes.

Na varanda da casa, sentado numa cadeira de balanço, um homem magro, vestido num macacão puído, afia uma espada com uma pedra de amolar. Ele olha para vocês com ódio contido e um sorriso sádico.

Este é Bastien. Se os personagens o abordarem, ele grita lá para dentro:

"Mãe, tem uns forasteiros querendo ver você!"

Entrando na casa, os aventureiros encontram escuridão, quebrada apenas pela luz de velas e lampiões. Não há nenhuma janela, pois os LeBlanc acreditam que a fumaça ajuda a fortalecer os mortais. Um cheiro de podridão domina o ambiente. Um porco num canto mastiga alguma coisa. Bastien fecha a porta atrás de si. Com algum tempo lá dentro (o equivalente a um ou dois diálogos ou uma olhada no ambiente) os personagens notam que uma das velas está equilibrada sobre o que parece um topo de crânio. Um móbile sonoro na porta da frente é feito de dentes humanos pendurados. O tapete é uma pele humana. Tudo indica que eles estão numa casa de canibais assassinos.

Clothilde olha atrás de uma porta, apavorada. Pascal se aproxima, arrastando seu braço/tentáculo. Blanche grita mais uma vez lá dentro. Estica suas correntes, fazendo um som alto, e se joga contra a porta fechada.

Então Mabel LeBlanc emerge da cozinha, portando um machado, trazendo pão e vinho para os heróis. Ela pede que eles sentem e fiquem à vontade. Agradece muito que eles estejam dispostos a salvar seu filho.

A ideia desta cena é deixar os jogadores desconfortáveis e estabelecer a estranheza das Colinas Centrais. A família LeBlanc *não* é composta de assassinos e canibais, apesar das aparências. Mabel matou uma pessoa, sim: seu marido-irmão Clovis, que se tornou violento ao longo dos anos. A maneira como ela expõe os dentes, o crânio e a pele do falecido é brutal, mas não é maligna por si só. Se for confrontada com a bizarria dessa prática, Mabel dirá que os LeBlanc sempre fizeram assim. São gentis com os amigos, mas cruéis com os inimigos. Mabel tem seu machado à cintura, amarrado no avental, e está mascando fumo. Cospe fumo constantemente no chão.

Obviamente, os personagens podem ter diversas reações aqui: confiar na senhora que pediu ajuda, fugir por se acharem ameaçados ou mesmo atacar. Atacar os LeBlanc dá início a um combate acirrado, embora injusto. Apenas Mabel é páreo para os heróis; seus filhos são estranhos, mas inofensivos. Bastien, em especial, mostra como a família é praticamente indefesa: ele ataca com sua espada, mas mal consegue erguê-la. A menos que role um 20 natural, vai errar todos os ataques.

Se o grupo der qualquer chance a Mabel, vai descobrir uma NPC *extremamente* amigável, solícita e prestativa. Mabel fará qualquer coisa por personagens que ajudarem a achar seu filho, nunca irá contra os interesses dos heróis e dará informações com a mínima necessidade de perguntas. Ela está interessada em colaborar. Isso não significa que não seja reclusa — o princípio dos LeBlanc continua sendo não se meter com ninguém e não deixar que ninguém se meta com a família. Mas aventureiros dispostos a ajudar são exceção. Tratar Mabel bem pode render uma aliada para o resto da campanha. E, embora ela seja apenas uma caipira sinistra agora, mais tarde poderá auxiliar na defesa do Forte Cabeça-de-Martelo.

O DESAPARECIMENTO DE GASPAR LEBLANC

Segundo Mabel, seu filho mais novo é só um garoto, um inocente desamparado no mundo. Ela vinha notando que "coisas estranhas estavam acontecendo": um homem vestido em mantos escuros surgiu querendo comprar suas terras, forasteiros foram vistos observando de longe... O Espetáculo de Prodígios e Horrores foi só a esquisitice mais recente.

A família inteira desconfiou quando, certo dia, ao anoitecer, o "circo" subiu a colina para se apresentar apenas para eles — aquele lugar remoto não dá nenhum indício de conter qualquer povoado. O mestre do picadeiro deu a desculpa de que sabia que ali morava uma família nobre e que, nos velhos tempos, artistas como ele se apresentavam para a nobreza e eram apadrinhados. Mabel não acreditou naquela conversa, mas notou que Gaspar ficou encantado pelas carroças coloridas e pelas vestimentas espalhafatosas do homem. O mestre do picadeiro chegou a dizer a Gaspar que ele teria um futuro como uma de suas maravilhas. Foi então que Mabel expulsou o homem com seu machado.

O Espetáculo de Prodígios e Horrores se afastou. Mas, quando amanheceu de novo, Gaspar tinha sumido. Mabel tem certeza de que seu filho fugiu para se unir ao circo. Ela chegou a partir em busca dos vagões, mas não encontrou nem rastro. Mabel não pode abandonar a casa em busca do filho porque seus outros filhos dependem dela. Clothilde fica apavorada, Blanche precisa ser apaziguada, Pascal precisa de ajuda para fazer quase tudo e Bastien entraria num frenesi de violência se ela partisse. Mabel só ousou se afastar de casa para entregar o pergaminho com a missão a dois soldados em patrulha (Fermond e Edwina), então voltou para casa.

O desaparecimento de Gaspar aconteceu há pouco menos de duas semanas. Isso significa que a pista está fria, mas os sulcos das carroças ainda são visíveis. Isso vai dar aos personagens um lugar por onde começar, mas não será um caminho direto.

INFORMAÇÕES DE MABEL

"Meus filhos crescem fortes por causa da sopa que eu faço! É uma velha receita de família... Se vocês forem procurar Gaspar eu faço uma sopa pra vocês. Vai dar força pra andar pelas Colinas!"

"Somos nobres! Uma das linhagens mais antigas do Reinado. Pra garantir a pureza, ficamos só em família! Alguém de vocês é clérigo? Bastien e Blanche precisam casar logo."

"Essa região tá indo pro inferno! As Colinas Centrais são a nossa casa, mas tem cada vez mais estrangeiros metidos chegando! Sem ofensa, vocês são estrangeiros, mas não são tão ruins. Faz um tempo chegaram uns tipos de nariz empinado pra me fazer uma proposta. Queriam comprar a minha terra.

Relatos da Mesa Original

Os Cães das Colinas, um dos grupos de aventureiros mais voltados à interação com NPCs que já encontrei em décadas, logo se interessaram pelos LeBlanc e conseguiram ajudá-los. Eu não havia pensado nisso, mas eles apresentaram a ideia de usar o metal arco-íris como uma proteção contra os efeitos da Tormenta, ajudando Blanche a ficar mais estável.

Especialmente em situações como esta, em que coadjuvantes inofensivos e potencialmente amigáveis atraem a atenção dos jogadores, aconselho que o mestre acate e valorize as ideias criativas e razoáveis dos jogadores. Em geral, considero que descobrir pistas e desvendar mistérios é parte da relação "mestre contra jogadores", mas esse tipo de interação é talvez a epítome de "jogar o jogo". Jogadores que procuram saber mais dos NPCs e de suas circunstâncias são quase sempre bons colegas de jogo, dispostos a aceitar as contribuições do mestre.

Imagina só! A minha terra! Que tá na minha família desde sempre! Gente sem educação. Um deles nem falou comigo, só ficou de longe, todo escondido nuns panos pretos. Me deram uma carta, vê se pode! No meu tempo as pessoas falavam o que queriam na cara, não ficavam mandando cartinha e capangas!"

"Ah, sim, aqui nas Centrais tudo é diferente. Eu não conheço o resto do mundo, nem preciso conhecer, porque aqui é o meu lugar. Mas a minha vó me contava sobre Zakharov. Aqui é tudo diferente, sempre foi. As coisas acontecem de um jeito diferente, as pessoas nascem de um jeito diferente. Sabe o que a minha vó dizia? Que aqui até os deuses são diferentes. Mas a velha era meio louca, não dá pra levar tudo que ela dizia muito a sério."

A CARTA PARA MABEL LEBLANC

Cara senhora LeBlanc,

A organização que represento tem interesse em adquirir suas terras. Estamos preparados para pagar uma quantia generosa, que iria devolver sua família ao status de nobreza que é seu direito. Uma quantia que garantiria esse status em qualquer lugar do Reinado.

Entenda que, caso não aceite, haverá consequências.

Aguardo sua resposta e sua colaboração.

Cordialmente,

Syvarian

PERGUNTANDO PARA OS LEBLANC

Mabel não vai gostar que os aventureiros falem com seus filhos sem sua supervisão, mas os heróis podem distraí-la para extrair algo dos "garotos".

Bastien: *"O que vocês querem? Vão embora antes que eu mate todos! Gaspar não aprendeu a se defender, é só um pirralho chorão. Precisava de mim. Vou matar aquele velho e todo o circo dele! O velho tentou se engraçar para nós, mas eu disse que ia matá-lo se não fosse embora. Ele queria muito beber um gole d'água do poço, mas ficou com medo de mim. Acho que ele queria que eu fosse segurança do circo. Mas tenho que proteger a minha mãe, não vou sair por aí com um velho qualquer."*

Clothilde: *"Não, não me façam lembrar dele... Não me machuquem, por favor, eu falo! Enquanto o mestre do picadeiro falava com a mãe, um homenzinho pintado veio falar comigo. Ele ficava caindo o tempo todo, dançava. Fiquei com medo. Ele quis que eu fosse com ele, mas eu me escondi."*

Pascal: *"Eles... Eles tentaram me pegar. Eu ouvi eles pegando Gaspar. Não consegui fazer nada, só me segurar na minha cama. Eles me puxaram. Só pararam quando Gaspar segurou eles. Então eles desapareceram."*

Blanche: Blanche de longe é a mais útil, mas terá de ser pacificada. Em meio a sua loucura, ela entendeu tudo. Pode dizer aos personagens que Zardu queria levar todos eles. Ela viu o circo como é na verdade. Pode dizer que Zardu e suas "atrações" surgiram como fantasmas na noite, beberam da água do poço como se fosse algo sagrado. Foram de quarto em quarto. Uma aberração tentou pegar Pascal à força. A própria Blanche foi visitada por Zardu, que disse que Blanche já era quase um deles. Gaspar já estava acordado, porque ele mesmo tinha chamado o circo antes, engambelado por Zardu. Quando Gaspar viu Pascal sendo arrastado à força, agarrou a aberração que o estava levando. Disse que ele mesmo seria suficiente e se apresentaria no circo. Zardu aceitou a proposta e deixou Pascal em paz.

"Aaaaaaaaaaahhhh saiam daqui querem me levar estão se arrastando na minha pele estão dentro dos meus olhos são vocês que estão fazendo os vermes da noite sussurrarem coisas proibidas aaaaaaaahhhhhh!"

Se essas histórias forem contadas na frente de Mabel, a velha senhora fica muito consternada. Pergunta por que eles não contaram nada a ela (ficaram com medo de decepcioná-la por não terem conseguido proteger Gaspar ou simplesmente tiveram medo dela). Mabel então os abraça e diz que eles nunca poderiam decepcioná-la. Qualquer um pode notar que, a despeito de sua aparência e costumes, ela ama os filhos mais do que tudo.

A boa e velha
hospitalidade LeBlanc.

O QUE ACONTECEU DE VERDADE

Embora este seja um acontecimento menor no grande esquema que está se desenrolando nas Colinas Centrais, tem ligação direta com o início de tudo. O mestre do picadeiro do Espetáculo de Prodígios e Horrores é ninguém menos que Zardu, o mago de bordo da *Roca*. Enquanto o Dr. Vesper (o oficial de ciência) e Syvarian (o oficial de segurança) acabaram tomando parte de um plano mais grandioso, Zardu se tornou um cultista da Tormenta no sentido mais estrito. Ele não quer nada além de glorificar os lefeu, rastejar para eles e exaltar sua existência rubra.

Assim que a *Roca* chegou a Arton, a tripulação se espalhou. Zardu não resistiu à viagem e se tornou insano — ainda mais que os outros. Zardu se pôs a coletar tudo em seu caminho que tinha a ver com a Tormenta: criaturas maculadas, objetos contaminados, até pessoas que enlouqueceram por contato com os invasores. Em sua própria loucura, organizou tudo isso num formato que permitisse exibir os "prodígios e horrores" da tempestade aos artonianos: um circo. Sendo um mago ilusionista, Zardu esconde suas carroças e apaga seus rastros, para fazer parecer que o circo vem de outro mundo. Ele logo se sentiu atraído pelas Colinas Centrais, percebendo que este era um local de poder. Quando a contaminação lefeu nas Colinas se mostrou forte, Zardu se considerou abençoado.

A primeira função do Espetáculo de Prodígios e Horrores é coletar tudo que tem influência lefeu. A segunda é atrair vítimas para sacrifícios. Zardu é apenas um iniciante, pouco mais que um louco cercado de criaturas deformadas. Ele não é um vilão poderoso num covil, é um alucinado num circo. Contudo, dentro de seu circo, quando o "espetáculo" ritualístico começa, pode ser muito perigoso.

Fase 3

SEGUINDO O CIRCO

Assim que o grupo se põe no rastro das carroças, depara-se com um problema: os rastros parecem seguir em todas as direções, cruzar-se e se confundir. Logo em seguida os sinais da passagem das carroças ficam mais e mais fracos, até desaparecer. O que quer que seja o circo, não viaja num padrão normal. Como as carroças teoricamente precisariam de caminhos mais ou menos desimpedidos para rodar, só poderiam ter seguido em quatro direções: norte, sul, leste e oeste. Os personagens vieram do oeste e o sul é coberto pela floresta. Assim, sobram norte e leste. É preciso escolher uma direção aleatória ou ter alguma outra ideia que indique um caminho — existem muitas possibilidades de obter uma resposta.

NORTE: O POVOADO DE PLACIDEZ

Seguindo ao norte durante pouco menos de um dia, os personagens encontram uma comunidade isolada, de apenas seis casas. Chamar isso de aldeia seria exagero. O coração que é símbolo de Marah pode ser visto por tudo. É possível ver que o povoado está em abandono: um cercado de cabras está vazio, um moinho movido por tração animal está parado (o gorlogh que deveria puxá-lo foi solto e fugiu), uma plantação está revirada (o que quer que estivesse plantado foi colhido antes da hora)... Tudo está quieto. As casas estão fechadas. Investigando, os personagens ouvem o choro de um bebê. Entrando em uma casa, deparam-se com um grupo de crianças acuadas, lideradas por uma menina de 12 anos (a mais velha da aldeia). Esta é Josephine — ela tenta proteger as outras crianças, mas não há armas na aldeia e ela não sabe fazer nada além de ameaçar os "invasores" com danação eterna. As crianças se vestem de preto, num estilo conservador e antiquado.

Não é difícil descobrir o que aconteceu. As crianças tentam esconder, mas no final são apenas crianças: podem ser facilmente convencidas ou intimidadas. O Espetáculo chegou ao povoado. Os adultos proibiram que se apresentasse, dizendo que isso era pecaminoso — o povoado é um refúgio de fanáticos de Marah que se retiraram da sociedade por achá-la depravada demais. No entanto, as crianças ficaram fascinadas pelo circo. Zardu deu a Josephine um pergaminho com a rima que ela deveria recitar à noite para trazer o circo de volta, dizendo que era uma oração a Marah. Josephine acreditou e, naquela noite, acordou as outras crianças. Juntas, num círculo, elas recitaram a rima e o circo apareceu. As tendas e o palco foram imediatamente erguidos, como que por mágica. As crianças assistiram ao espetáculo (Josephine pode contar sobre as maravilhas, e sobre o tom vermelho de tudo). Quando o espetáculo acabou e o dia amanheceu, os adultos tinham desaparecido. Isso aconteceu há duas semanas, ou uma semana antes do desaparecimento de Gaspar (prova de que o circo estava rondando a região há algum tempo).

Josephine tentou trazer o circo de volta, recitando a rima de novo, mas sem sucesso. Se os aventureiros não perguntarem e ficarem aqui por uma noite, ela e as outras crianças vão recitar a rima, na esperança de que, com adultos por perto, o Espetáculo reapareça. Isso vai dar certo — o que as crianças fizeram foi essencialmente um sacrifício para a Tormenta. Elas podem fazer outro, entregando os heróis como vítimas. Se por acaso Josephine recitar a rima sozinha, ela também vai trazer o circo — entregando as outras crianças como vítimas.

Existe algo muito perverso no esquema de Zardu: se os aventureiros fizerem um círculo e recitarem a rima, estarão entregando *as crianças* como vítimas. Eles terão

oportunidade de resgatá-las durante a apresentação, mas isso não será fácil. Não existe nada de realmente especial nesta rima, é apenas um ritual elaborado por Zardu para que as crianças entregassem seus pais como sacrifícios. O mestre do picadeiro deseja corromper o povo das Colinas Centrais e, assim, esconde-se e obriga suas vítimas a comprometer seus valores e moralidade. Ele tentou fazer com que Gaspar entregasse seus irmãos, mas o ingênuo lefou só entregou a si mesmo.

A Rima

À noite não adormeça
Sonhe fora da cama
Não durma e nunca cresça
À noite o circo nos chama

Leste: Aberrações Sugadoras de Sangue

Seguindo ao leste durante mais ou menos um dia, os personagens começam a avistar corpos de bodes e cabras. Uma investigação casual revela que os cadáveres estão ressequidos, como se todo o sangue tivesse sido tirado deles. É possível notar que esta é uma região de pasto das cabras — há caminhos entre as rochas e rastros por toda parte. Seguindo os rastros na direção contrária, os personagens chegam à cabana de Gomer Duas Bocas, o pastor de cabras. Gomer é um homem simples: vive sozinho com seu pequeno rebanho; sua única peculiaridade é Fib, seu irmão xifópago, apenas um rosto sem olhos brotando de suas costas. Fib não faz nada além de reclamar e insultar todos, principalmente os heróis. Gomer tenta esconder o irmão, disfarçar o que ele diz, mas é um homem muito simples e não tem chance de enganar aventureiros.

Gomer foi visitado pela domadora do circo há quatro dias (depois que Gaspar desapareceu). A estranha menina veio do meio das colinas, pedindo uma cabra para dar de comer a seu "bichinho" — uma criatura bizarra que Gomer não consegue descrever (na verdade um coiote corrompido). Gomer recusou por medo. A criança, na verdade Tylora, uma das "atrações" de Zardu, se despediu, mas desde então as cabras aparecem mortas de manhã, com seu sangue inteiramente sugado. Gomer já tentou descobrir o monstro sugador de cabras, mas sem sucesso.

Aventureiros que acampem à noite para emboscar a criatura podem descobri-la. O chupacabra não é um desafio difícil — matá-lo vai atrair Tylora, que pode ser seguida ou interrogada para levar ao circo. Se os personagens conseguirem se esconder para ver o funcionamento do circo sem o espetáculo, verão Gaspar prisioneiro e o lado cultista de Zardu. Se forem vistos ou não tentarem se esconder, serão recebidos pelo espetáculo.

Perigoso Demais?

Esta aventura pode parecer muito perigosa para personagens iniciantes (talvez de nível 2). No entanto, essa é a intenção: o Espetáculo *parece* muito mais perigoso do que é. Zardu se especializa em ilusões e encantamentos. O espetáculo não está realmente tomado por uma área de Tormenta, mesmo que pareça. O objetivo é apavorar os intrusos e fazê-los se entregar (o que personagens jogadores provavelmente não vão fazer, mas coadjuvantes poderiam), desperdiçar recursos e enlouquecer. Tudo isso é questão de interpretação; poucos efeitos dentro do circo realmente existem em termos de regras. Por trás de todas as ilusões e atuação, o Espetáculo de Prodígios e Horrores é uma arena de nível baixo. Mais simples ainda: é uma arena de nível baixo onde os personagens podem resolver alguns combates sem lutar.

Encontro

Chupacabra da Tormenta ND2

Monstro (lefeu) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +5, imunidades de lefeu (Tormenta20, capítulo 7), não pode ser flanqueado
Pontos de Vida 56
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d6+4) e cauda bipartida +12 (1d8+4 impacto).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o chupacabra da Tormenta acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +12).
Drenar Sangue (Livre) No início de cada um de seus turnos, o chupacabra da Tormenta faz com que qualquer criatura que ele esteja agarrando perca 1d6 pontos de vida (este é um efeito de metabolismo). O chupacabra ganha uma quantidade de PV temporários igual à perda de pontos de vida que ele causar.
Insanidade da Tormenta CD 14

For 4, Des 3, Con 1, Int –4, Sab 1, Car –4

Perícias Furtividade +7.
Tesouro Nenhum.

Linha de tempo do rapto de Gaspar

- Mabel recebe a carta com a "proposta irrecusável".
- Zardu surge na propriedade dos LeBlanc, tentando enrolar todos com sua conversa. Mabel o expulsa, mas Gaspar fica impressionado com suas palavras.
- À noite, Zardu surge de novo, mas faz Mabel adormecer com sua magia.
- Zardu e todas as aberrações bebem do poço, como se fosse uma comunhão.
- As aberrações do circo invadem os quartos de todos, mas focam em raptar Blanche, Pascal e Gaspar (os mais corrompidos). Zardu diz que Blanche já quase pertence ao circo — ele sabe que mais cedo ou mais tarde a loucura vai levá-la, então não se preocupa tanto com ela.
- As aberrações do circo tentam levar Pascal à força.
- Gaspar se oferece para ir com eles se deixarem Pascal em paz.
- O circo desaparece, levando Gaspar consigo.

Investigando com NPCs

Os aventureiros podem procurar NPCs das Colinas na tentativa de achar o circo ou obter informações.

A velha orc

Se os jogadores tiverem a ideia de voltar a Tanna-Toh, a orc sábia da aventura 1, podem descobrir informações em troca de comida. Tanna-Toh sabe que há mais uma força "de fora" rondando as Centrais. Ela sente que o circo é parecido com o orc Aharadak. Ela achava que, com o fim de Aharadak, esse tipo de "forasteiros" não seria mais problema, mas estava errada. Tanna-Toh não entende o circo, nem sabe o que ele é, mas pode dizer que essas forças estão se atraindo, procurando umas às outras. Usar algo da Tormenta como isca é uma forma de atrair o circo. Ela não vai falar isso claramente, porque não tem este vocabulário, mas os jogadores podem interpretar suas palavras.

A soldada sabichona

Se os personagens voltarem ao Forte Cabeça-de-Martelo, podem falar com Edwina. Ela dirá que isso parece uma caravana que viaja pelo éter e só aparece quando quer. Assim, é preciso usar como isca algo que o circo deseja. Os personagens precisarão descobrir que a isca deve ser algo da Tormenta ou vítimas para serem sacrificadas. Se eles falarem isso na frente de Arthemus, o cientista vai perceber que seu antigo colega de tripulação está por perto. Para impedir que ele revele qualquer coisa sobre o contexto geral dos kliren nas Centrais, pode colaborar com os personagens, oferecendo alguma engenhoca para atrair o circo.

Os esquisitos das Centrais

Se os personagens tiverem sorte com a tabela de Encontros nas Colinas Centrais, podem obter informações com os seguintes habitantes: Tolbert, Arlo, Ebenezer, Nada Mais que a Verdade e Fortunata.

Contingência: sem ideias

Pode ser que o grupo simplesmente não tenha ideia nenhuma. Nem mesmo pensem em procurar sinais da passagem do circo nas cercanias. Nesse caso, o mestre tem duas opções. A mais honesta é deixar que eles falhem. Os aventureiros podem voltar ao Forte de mãos vazias, sem nunca resgatar Gaspar. Se você estiver usando a opção de avanço por marcos, eles não ganham um nível por esta aventura. A segunda opção, menos honesta mas mais tradicional, é escolher o povoado de Placidez ou o pastor Gomer (o que parecer mais interessante) e simplesmente colocá-los no caminho do grupo. Eles ainda precisarão ter alguma iniciativa, mas provavelmente chegarão às informações necessárias.

Relatos da Mesa Original

O grupo original de Fim dos Tempos transformou as "aberrações" de Zardu em alguns dos mais marcantes NPCs da campanha. Optei por fazer com que a maior parte deles não lembrasse direito de seu passado e nem mesmo de seu nome, para incentivar os jogadores a criar tudo isso. Deu mais certo do que eu previa: essa estratégia levou ao infame Mutuca...

Contingência: lefou no grupo

Um dos desenvolvimentos mais interessantes nesta aventura é a presença de um lefou no grupo. Neste caso, faça com que os aventureiros não achem o circo. Em vez disso, o circo os acha! Planeje para que eles já tenham descoberto a natureza do Espetáculo (sua prática de raptar pessoas como atrações e vítimas para sacrifício), mas deixe que Zardu aborde o lefou. Isso pode levar a um combate ou a uma infiltração. Ambas as opções apresentam seus riscos e vantagens.

Fase 4

Respeitável público

Seja da forma que for, mais cedo ou mais tarde os personagens encontram o Espetáculo de Prodígios e Horrores. A não ser que ataquem à primeira vista, serão tratados como público de início.

O Espetáculo na verdade é um cercado com um conjunto de tendas coloridas, um palco e um espaço para o público. O palco está vazio, com as cortinas fechadas. Dentro das tendas há sempre uma luz vermelha. Não são as luzes bruxuleantes de tochas — na verdade são reflexos dos fenômenos antinaturais que estão acontecendo do lado de dentro. Em volta do cercado há algumas carroças coloridas. Elas não são puxadas por nenhum animal: se forem vistas chegando, simplesmente saem das sombras, surgem sem fazer barulho como se os heróis não tivessem notado que elas estavam lá.

Um letreiro pintado em cores espalhafatosas anuncia: "ESPETÁCULO DE PRODÍGIOS E HORRORES". Tudo está escuro e silencioso, como se vocês fossem as únicas pessoas no mundo além dos integrantes do circo. Um estranho e frenético anão se aproxima com um sorriso largo:

"Venham, senhoras e senhores, venham! Entrem e conheçam a seleção de maravilhas, monstruosidades e mistérios reunida por meu mestre, o senhor Zardu! Zardu é homem e é deus, é carrasco e benfeitor! Sejam bem-vindos ao paraíso do fantástico e do macabro do senhor Zardu!"

Relatos da Mesa Original

O grupo original de Fim dos Tempos não explorou todas as tendas, não tendo tido contato com os gêmeos e os "erros dos deuses". Isso foi bem atípico de um grupo muito voltado a interações, mas decidi não impulsioná-los nessa direção. A essa altura, já havia muitos elementos que explicavam bem o circo e a inclusão de mais coisas só iria complicar a aventura sem acrescentar nada significativo.

O Espetáculo é um ambiente complexo, com muitas oportunidades de interação. Se for demais para seu grupo, corte o que você achar menos interessante. Além disso, não se preocupe com decorar tudo que existe aqui. Eu mesmo consultava minhas anotações o tempo todo.

O anão é Ralphus, o assistente de palco de Zardu. Ralphus tenta cobrar o ingresso de cada um dos personagens. O ingresso não é um valor em dinheiro, mas "a coisa mais preciosa que vocês têm". Embora o anão tente começar o incrível show de torturas ali mesmo, um ingresso não é necessário. Ele aceita qualquer barganha e os personagens podem facilmente empurrá-lo e entrar sem pagar. Contudo, aqueles que caírem em sua lábia podem já começar entregando algo crucial.

Uma vez que os aventureiros estejam dentro do cercado, podem andar um pouco, talvez ver o que existe nas tendas. O ideal é que haja alguma expectativa, mas o clima deve ser de antecipação, não tédio ou frustração. Idealmente, deixe que os aventureiros passem poucos minutos de tempo real explorando o circo, então comece o espetáculo.

Num momento em que todos estiverem fora das tendas, observando o palco, o espetáculo começa. Uma névoa avermelhada toma o local, surgem pessoas sentadas nos bancos da plateia (as vítimas anteriores, lentamente sendo convertidas em atrações) e as cortinas se abrem. No centro do palco, Zardu os recebe.

"Respeitável público, heróis e vilões, aventureiros e vítimas! Sejam bem-vindos ao Espetáculo de Prodígios e Horrores, onde tudo pode acontecer e nada é o que parece! VEJAM uma mera criança domar a mais perigosa das feras! VEJAM uma dama engolir fogo! VEJAM o incrível anão com barba de insetos! VEJAM o homem de apetite insaciável, capaz de devorar qualquer coisa! VEJAM a bestial mulher monstruosa! VEJAM dois gêmeos que nunca podem se separar! VEJAM criaturas híbridas que nunca deveriam existir! VEJAM o mortal mais forte do mundo! VEJAM os erros dos deuses preservados para seu espanto! VEJAM a incrível lady tatuada! Assistam ao espetáculo do senhor Zardu... E talvez não queiram sair nunca mais!"

Quando Zardu termina seu discurso, Gaspar surge a seu lado. É possível notar a semelhança familiar com sua mãe e seus irmãos. Talvez os personagens já saibam que ele é um colosso em termos físicos, mas de preferência isso deve ser uma surpresa. Então Zardu e Gaspar desaparecem e a primeira atração começa.

A partir daqui, a aventura é uma série de combates que se desenrola no palco. O Espetáculo está protegido por ilusões e magia planar que impede que os aventureiros saiam antes que a apresentação acabe (ou seja, antes que tenham vencido todos os combates). Qualquer personagem que tente sair do cercado, atravessando a névoa rubra, ou ir aos bastidores do palco deve rolar na tabela de Redefinição de Caminhos para saber onde vai parar. Caso mais de um personagem faça isso exatamente ao mesmo tempo, mesmo assim cada um rola uma vez na tabela.

Sempre que um personagem cair por PV negativos ou acabar desacordado de alguma forma, tem um turno para ser reanimado. Se, na próxima iniciativa dos inimigos, ele ainda estiver desacordado, correntes rubras levam-no para a escuridão vermelha e ele ressurge na plateia, observando a apresentação de forma impotente. Pelo lado bom, um personagem não pode morrer assim. Pelo lado ruim, ficará preso até ser libertado (quebrando o banco que será defendido até a morte pelos outros membros da plateia) ou até Zardu ser vencido. Se o personagem for libertado, volta a sangrar.

Cada combate é uma atração no espetáculo. Cada uma é anunciada por Zardu de forma sensacionalista e espalhafatosa.

Redefinição de Caminhos

1d6	Resultado
1 a 3	O personagem ressurge no extremo oposto do Espetáculo (na parte de baixo caso tenha saído por cima, na esquerda caso tenha saído pela direita).
4	O personagem surge numa tenda aleatória.
5	O personagem não consegue sair.
6	O personagem surge na plateia, repentinamente sentado num banco. Deve fazer um teste de Vontade (CD 15). Em caso de falha, não é capaz de levantar. O teste deve ser repetido a cada rodada. Três falhas significam que o personagem não pode mais sair até o banco ser destruído (veja acima) ou Zardu ser vencido.

AS CINCO TENDAS

Além do palco principal, há cinco tendas separadas no Espetáculo de Prodígios e Horrores. Nestas tendas estão pessoas e criaturas que não servem para lutar — porque ainda não foram totalmente convertidas, porque deram errado ou simplesmente porque estão mortas. Os personagens não serão atacados se entrarem nas tendas. Na verdade, podem inclusive obter alguma vantagem.

TENDA 1: VYRDA, A MULHER MONSTRUOSA

Uma mulher vestida numa pele de animal esfarrapada. O interior da tenda é forrado de peles, com pinturas de vários tipos de monstros. A mulher está apavorada. É possível ver que ela se encontra num estado intermediário de transformação, com pelos, chifres e escamas surgindo sobre sua pele.

Vyrda sofreu experimentos cruéis, que na imaginação doentia de Zardu eram tentativas de imitar os procedimentos do Dr. Vesper. Se os personagens forem gentis com ela e a libertarem, Vyrda lhes dá uma seringa que contém uma *poção de físico divino* (um item que ficou com ela da época dos experimentos).

Um teste social contra CD 15 ou uma boa interpretação transformam Vyrda num parceiro fortão iniciante durante todos os combates.

TENDA 2: OS HÍBRIDOS PROFANOS

Uma turba de criaturinhas que parecem ter saído da imaginação de um taxidermista louco: kobolds com rabo de peixe, goblins com braços de inseto, a cabeça de um gnoll num corpo de serpente, um cão com cabeça de besouro... O interior da tenda é todo pintado com motivos de terror.

À primeira vista as criaturas que estão aqui parecem apenas monstros, mas ainda estão conscientes. Eles não foram convertidos de todo e podem falar com os personagens caso sejam abordados sem violência. Uma mosca com uma minúscula cabeça humana explica a situação deles mesmos e da plateia: são vítimas capturadas. A mosca diz que a plateia só quer ser entretida. Com entretenimento suficiente, poderá se voltar contra Zardu e auxiliar os aventureiros, não as aberrações. A plateia suficientemente entretida pode se transformar num parceiro combatente iniciante por um combate ou anular o efeito "Um de nós!" em todos os combates.

Um teste social contra CD 15 ou uma boa interpretação transformam os híbridos num parceiro atirador iniciante.

Ilusão ou Realidade?

Quase tudo no circo é ilusão. Entretanto, graças à influência da Tormenta, algumas coisas, mesmo aquelas que seriam inesperadas ou inusitadas, podem ser realidade. A cada desafio, os personagens serão confrontados com esquisitices que podem ser resultado das ilusões de Zardu ou materializações rubras de seus devaneios ilusionistas. Sempre que um destes confrontos ocorrer, os personagens poderão escolher tratá-lo como uma ilusão ou realidade. Se o tratarem pelo que realmente é, recebem um bônus de +5 no teste de resistência contra o efeito. Caso contrário, sofrem –5 no teste. Adivinhar o que é ilusão ou realidade depende exclusivamente da opinião do jogador.

TENDA 3: OS ERROS DOS DEUSES

Esta tenda está repleta de jarros onde estão experimentos falhos (criaturas bizarras e híbridas), além das vítimas de Zardu que morreram antes de ser corrompidas. Se algum personagem tiver morrido, estará aqui automaticamente, dentro de um jarro, mesmo que os outros visitem a tenda na rodada seguinte. Não há espaço para decoração, pois toda a tenda está tomada pelos jarros.

Não há muito a fazer aqui, exceto se os personagens visitarem a tenda após terem vencido Gaspar. Neste caso, Ralphus estará escondido aqui. É muito fácil convencer ou intimidar o anão: qualquer teste social (ou interpretação) cumpre a tarefa. Caso Ralphus seja intimidado ou convencido de outra forma, diz aos personagens que tudo no circo é ilusório. Personagens que tenham sido informados por Ralphus têm um bônus de +5 para resistir às ilusões de Zardu.

TENDA 4: KOREK E KEROK, OS GÊMEOS INSEPARÁVEIS

Korek e Kerok são gêmeos xifópagos ligados pela espinha, ficando eternamente de costas um para o outro. Eles já eram assim, mas quando foram capturados por Zardu algo incrível aconteceu: Kerok foi corrompido, mas Korek não! Eles brigam o tempo todo.

Korek não sabe nada sobre a Tormenta, porque não foi corrompido. Assim, ele quer dar informações aos heróis, mas elas estão todas erradas. Já Kerok não deseja colaborar, mas tudo que ele fala está certo.

Nenhum dos dois mente. Exemplos de informações que os gêmeos podem falar: a função do circo, o que acontece com a plateia, o que os espera no palco, poderes da Tormenta.

A tenda é dividida pela metade, com um lado vermelho e outro azul.

Um teste social contra CD 15 ou uma boa interpretação com Kerok concedem +5 de bônus para resistir a todos os efeitos da Tormenta no circo.

TENDA 5: NOIRAX, A LADY TATUADA

Esta tenda, repleta de desenhos absurdos e arabescos sem sentido, abriga uma mulher muito bonita vestida como uma nobre. O que se pode ver de seu corpo é completamente coberto de tatuagens. Noirax colabora com os aventureiros, pois tem noção de que está presa aqui e ainda pode sair. Ela diz que era uma nobre de Zakharov (portanto fora das Centrais) e que foi capturada. As tatuagens começaram a surgir no circo — ela mesma nunca quis ter uma tatuagem.

Examinando as tatuagens, os personagens podem ter uma noção da história de Zardu, do que aconteceu com Gaspar e do que pode vir a acontecer. Eles veem desenhos de um céu estrelado, de um grupo de pessoas sem rosto (a tripulação), de uma criatura com olhos luminosos e dentes afiados (o gog'magogue), um relógio, Zardu enlouquecendo no que parece ser uma área de Tormenta, Zardu adorando a Tormenta e se desgarrando do grupo. Veem cenas que descrevem perfeitamente o rapto de Gaspar. Então veem a cena de Mabel soltando as correntes de Blanche e Blanche fugindo em direção ao circo.

Um teste de Inteligência (CD 10) permite que os personagens interpretem as tatuagens de Noirax. Isso faz com que recuperem 1d4 PM (cada personagem pode usar este efeito uma vez).

A SEQUÊNCIA DE APRESENTAÇÕES

Todas as apresentações (lutas) acontecem no palco. Caso os personagens não queiram enfrentar a ameaça, podem simplesmente sair do palco. No entanto, ficarão sujeitos ao efeito de conversão do Espetáculo (veja abaixo) e não poderão sair até que Zardu seja vencido. Ao contrário do normal, caso os personagens não estejam lutando, o efeito de conversão pode afetar vários deles.

Logo antes do início da luta, o palco se transforma, adquirindo o tema e as "decorações" de cada atração, enquanto Zardu as apresenta. Isso dura uma rodada. Durante esta rodada, os personagens podem fazer o que quiserem, inclusive usar magias e efeitos para melhorar suas chances.

SOMOS TODOS ABERRAÇÕES

A função do Espetáculo de Prodígios e Horrores não é só mostrar gente corrompida... É corromper. Ao observar as "aberrações", o público lentamente se torna uma delas, nunca mais podendo sair do circo.

Durante a rodada em que Zardu faz a introdução de cada atração e o palco se converte, a plateia entoa um cântico: "Um de nós! Um de nós!". Todos os personagens capazes de escutar devem fazer testes de Vontade (CD 15). Em caso de falha, o menor valor (e apenas o menor) se junta à atração durante a luta seguinte. O personagem se vê como estranho, bizarro, deslocado no mundo... Uma aberração. Ele pertence ao circo muito mais do que ao grupo. Ao fim da luta, volta a ter controle normal do próprio corpo.

Se isto acontecer, Zardu tem uma fala preparada:

"Ao olhar para minhas aberrações, os artonianos estão olhando para o espelho! No fundo, você sempre soube que não se encaixava! No fundo, sempre soube que era um monstro... Uma aberração... Um de nós!"

O mestre controla o personagem dominado. Contudo, o jogador ainda pode fazer ações mentais

contra si mesmo. O que são "ações mentais"? Num nível mais básico, testes de Vontade contra CD 15 impõem uma penalidade de –2 em quaisquer ações que o personagem dominado realize. No entanto, o mestre deve aceitar qualquer boa ideia do jogador. Por exemplo, pensar ativamente numa memória ruim ou numa fobia pode dar uma penalidade de –5. Magias e habilidades sem componentes verbais e gestuais podem ser lançadas — neste caso, o personagem faz um teste de Vontade oposto contra si mesmo! O "lado vencedor" faz a ação que deseja.

Um personagem reduzido a 0 PV enquanto estiver sob controle do circo surge na plateia, consciente, mas preso, como se tivesse sido derrotado durante o combate normal.

TYLORA

A Criança Domadora

"As feras mais terríveis podem ser apaziguadas com a doçura de uma criança... Mas esta fera defenderá sua pequena mestra a qualquer custo! Tylora, a pequena domadora, e seu coiote amestrado!"

Uma menina com um coiote corrompido que cumpre suas ordens (o Chupacabra da Tormenta). Tylora ataca com seu chicote. O palco adquire as características de uma selva — incluindo cipós e folhagens que podem ser usados pelos personagens para se esconder, escalar etc. Se os personagens já tiverem derrotado o Chupacabra quando estavam procurando o circo, Tylora não luta e a sequência começa com X'illirienn.

CHUPACABRA DA TORMENTA ND2

Monstro (lefeu) Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +9, visão no escuro
Defesa 19, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +5, imunidades de lefeu (Tormenta20, capítulo 7), não pode ser flanqueado
Pontos de Vida 56
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +12 (1d6+4) e cauda bipartida +12 (1d8+4 impacto).
Agarrar Aprimorado (Livre) Se o chupacabra da Tormenta acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar (teste +12).
Drenar Sangue (Livre) No início de cada um de seus turnos, o chupacabra da Tormenta faz com que qualquer criatura que ele esteja agarrando perca 1d6 pontos de vida (este é um efeito de metabolismo). O chupacabra ganha uma quantidade de PV temporários igual à perda de pontos de vida que ele causar.
Insanidade da Tormenta CD 14

For 4, Des 3, Con 1, Int –4, Sab 1, Car –4

Perícias Furtividade +7.
Tesouro Nenhum.

Como Zardu Fazia Tudo Isso?

Esta aventura é projetada para que o grupo pense que está enfrentando um poderoso inimigo extradimensional, talvez adentrando uma área de Tormenta móvel. Contudo, esse horror faz parte das ilusões de Zardu.

O circo não é convocado por meios místicos: Zardu simplesmente observa alguns locais das Centrais com suas bolas de cristal (de maneira semelhante ao que Torgo faz na aventura 4) e é alertado quando seu nome é citado ou um de seus "rituais" é realizado, de forma bem mundana. Ele atende ao chamado por prazer sádico, para manter a ilusão e para que suas vítimas se entreguem e entreguem umas as outras.

A movimentação do circo é mais complexa: Zardu realmente consegue fazer as carroças se teletransportarem por distâncias curtas, mas em geral usa ilusões para mascarar seus rastros. Isto não é um efeito descrito em regras, apenas parte dos poderes que o mago adquiriu ao enlouquecer no Mundo de Aharadak.

O que mais foge às regras são suas aberrações: embora boa parte das atrações do circo seja apenas corrompida pela Tormenta, algumas (como Gronko ou os híbridos) sofreram outras mutações. Essas aberrações passaram a acreditar nas ilusões e mentiras de Zardu e seus corpos se transformaram por causa disso.

Se o mestre quiser, pode arranjar explicações mais concretas para isso: talvez um dos asseclas de Zardu tenha aprendido a manipular corpos com o Dr. Vesper, ou talvez o próprio Zardu seja capaz de fazer isso. Contudo, a maioria das campanhas vai se beneficiar de um pouco de magia, mistério e horror que não sejam exatamente previstos nos livros.

Relatos da Mesa Original

O grupo original abreviou o combate de maneira muito criativa: Kiki, a barda medusa, insultou o talento e a capacidade artística de Zardu, atraindo-o para um confronto direto ao dizer que ele não era capaz de entreter o público por si só. A jogadora Katiucha Barcelos rolou um teste muito bom de Atuação para fazer isso. O grupo ainda não sabia que Zardu, por ser louco, tinha valores baixos em perícias de Sabedoria. A aposta deu certo, Zardu teve uma péssima rolagem em Intuição e surgiu na frente de Kiki para um combate direto.

Pego de surpresa, improvisei uma escala de sucesso para o teste: caso Kiki vencesse por muito pouco, Zardu apareceria, mas suas aberrações também. Isso não seria muito vantajoso, mas daria aos aventureiros a chance de concentrar seus ataques no mestre do picadeiro. Uma vez que ele caísse, o combate acabaria. Um sucesso por 10 ou mais faria com que Zardu aparecesse com Gaspar — que ainda assim poderia ser convertido. Um sucesso por 15 ou mais faria com que Zardu surgisse sozinho.

Foi a melhor decisão, até porque o combate realmente ficou muito longo. Caso seu grupo não goste de batalhas demoradas, sugiro escolher as duas aberrações que você acha menos interessantes e retirá-las de cena. Também vale dizer que, mesmo com bastante criatividade, o grupo original chegou bem perto de perder um membro...

TYLORA

Tylora funciona como uma parceira do Chupacabra. Enquanto ela estiver auxiliando-o, no início de cada turno do Chupacabra um personagem em alcance curto recebe 1d6–1 em testes de perícia até o início do próximo turno do Chupacabra. Sempre que o Chupacabra sofrer dano, role 1d6. No primeiro resultado 1, Tylora fica ferida (e a penalidade que ela causa baixa para 1d4–1); no segundo resultado 1 ela cai. Isso enfurece o Chupacabra, que passa a receber +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

Ilusão ou realidade? *(Realidade)* O chicote de Tylora tem a aparência de uma longa serpente das selvas, e sua ponta termina em presas que gotejam veneno. Uma criatura que sofra a penalidade de Tylora (ver acima) deve passar em um teste de Fortitude (CD 15) ou perderá 1 PM pelo veneno.

X'ILLIRIENN

A Engolidora de Fogo

"O que é mais temível que o fogo? O que é mais destrutivo? O que é mais imprevisível? Ora, a resposta é só uma! As paixões e o ardor de uma mulher exótica, pronta a incinerar corações com seus mistérios! Respeitável público, uma salva de palmas para X'illirienn, a Engolidora de Fogo!"

Um elemental do fogo com roupas sedutoras. As ilusões fazem parecer que é uma mulher, mas mesmo sem testes os personagens podem notar vislumbres de sua verdadeira aparência. O palco é tomado por chamas, sedas vermelhas e laranjas, tochas e fumaça.

X'ILLIRIENN — ND 2

Espírito Médio

Iniciativa +13, **Percepção** +7, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +6, **Ref** +12, **Von** +7, imunidade a acertos críticos e efeitos de atordoamento, fogo, metabolismo e movimento, redução de dano 5/frio, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 55
Deslocamento 15m (10q)

Corpo a Corpo Língua de fogo +12 (1d6+5 corte mais 1d6 fogo).
Incendiar Ao sofrer dano de fogo de X'illirienn, a vítima fica em chamas (Reflexos CD 18 evita).
Pirotecnia (livre) Sempre que X'illirienn acerta um ataque com sua língua de fogo, fagulhas de um brilho intenso explodem pelo ar. Outras criaturas capazes de ver a criatura atingida ficam ofuscadas por 1 rodada (Reflexos CD 18 evita).

For 1, Des 5, Con 1, Int 0, Sab 2, Car 4

Perícias Atuação +9.
Tesouro Nenhum.
Ilusão ou realidade? (*Ilusão*) Parte dos tecidos que formam a decoração do palco são chamas que se movem de forma caótica. Sempre que um personagem falhar em um teste de ataque, Atletismo, Acrobacia ou Reflexos (ou seja, perícias que envolvam movimento) por 5 ou mais, encosta nas chamas e sofre 1d6 pontos de dano de fogo. Este fogo é mágico, mas também é corrompido pela Tormenta. Criaturas que se curem com fogo mágico (como golens) podem receber pontos de vida, mas devem fazer um teste de Vontade (CD 15) sempre que aceitarem esta cura. Uma falha causa a perda de 1d4 PM por insanidade da Tormenta.

BHULUK

O Anão com Barba de Insetos

"Até mesmo as criaturas mais diferentes podem ser irmãos! Foi isto que este anão aprendeu quando os insetos fizeram um lar em seu rosto! Ele é sua casa, seu companheiro, e eles o consideram um inseto honorário! Vejam a fraternidade entre homem e enxame! Com vocês, Bhuluk, o Anão com Barba de Insetos!"

Um anão guerreiro com um enxame de minúsculos lefeu. O palco se torna decorado com colmeias e tomado por um zumbido forte.

BHULUK

ND 2

Humanoide (anão) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 16 (22), **Fort** +9, **Ref** +3, **Von** +4
Pontos de Vida 63
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Picareta coberta de insetos +10 (1d6+2, x4 mais veneno).

Armadura de Insetos Os insetos ao redor de Bhuluk concedem +6 na Defesa. Quando Bhuluk sofre dano, o dano é reduzido à metade e o bônus dos insetos é reduzido em 2. Se o bônus chegar a zero, esta habilidade deixa de fazer efeito.

Escudo de Insetos (reação) Os insetos no braço de Bhuluk o protegem como um escudo vivo. Na primeira vez a cada turno em que uma criatura errar um ataque em corpo a corpo contra Bhuluk, a criatura perde 1d4 pontos de vida por veneno.

Enxame (movimento) Bhuluk invoca 1d4+1 pequenos enxames de insetos corrompidos em espaços desocupados em alcance curto. Ele pode usar uma ação de movimento para fazer os enxames andarem (eles têm deslocamento de voo 9m) ou uma ação padrão para fazê-los envenenar criaturas adjacentes (perda de 1d4 PV por veneno cada). Os enxames têm For 1, Des 14, 1 PV, não têm valor de Defesa ou testes de resistência e falham automaticamente em qualquer teste oposto. Eles desaparecem quando morrem ou no fim da cena.

Veneno Perde 1d4 PV.

For 2, Des 1, Con 5, Int 0, Sab 2, Car –1

Tesouro Nenhum.

Ilusão ou realidade? (*Realidade*) O zumbido dos insetos e colmeias do palco pode ser enlouquecedor, a ponto de minar a vontade do mais resistente aventureiro. Na primeira rodada de combate, os personagens devem fazer testes de Vontade contra insanidade da Tormenta (CD 15). Se falharem, perdem 1d4 PM.

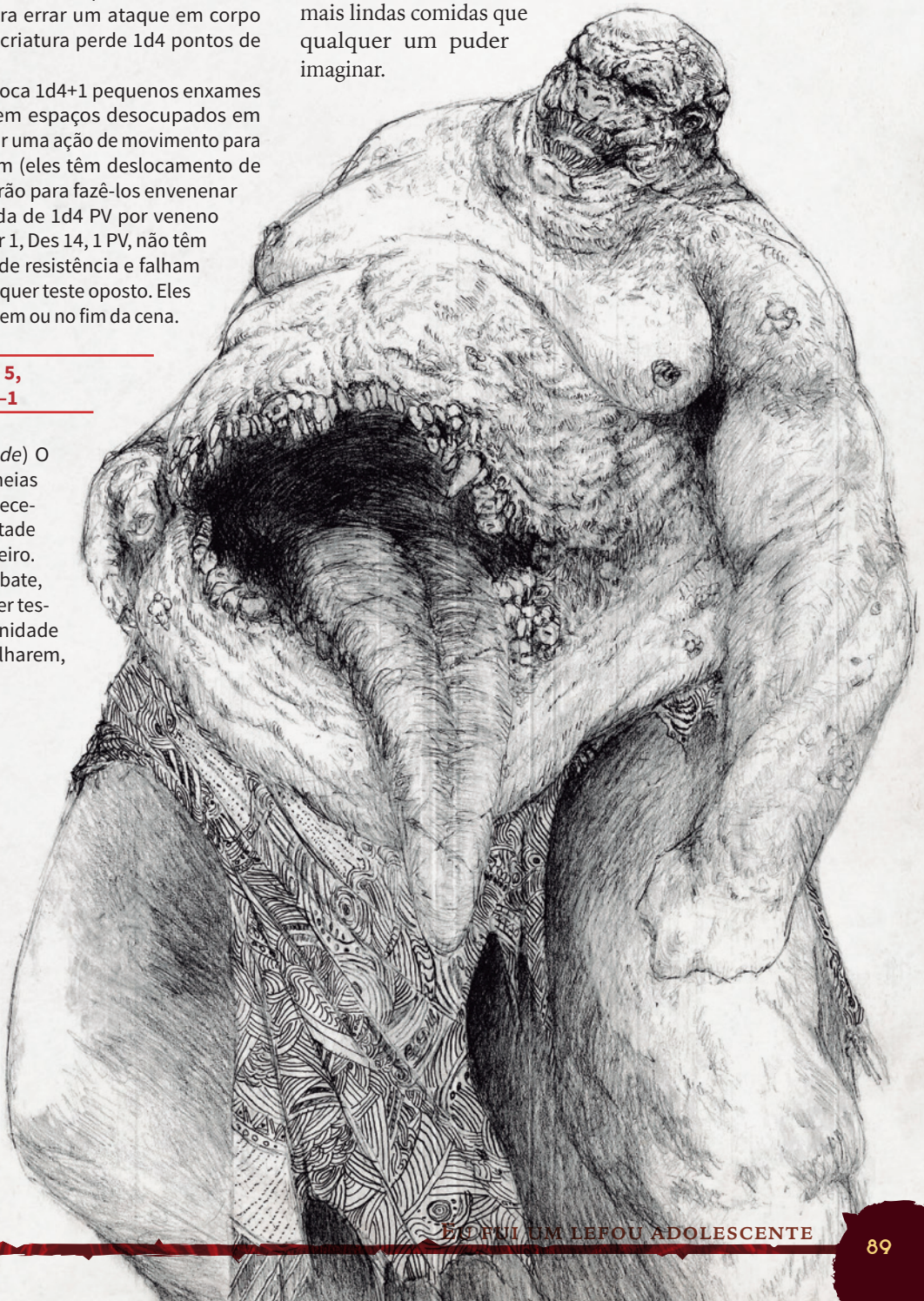
Gronko: não, o nome dele não é Bocão!

GRONKO

o Faminto

"Qual é o limite da voracidade dos mortais? Até onde a fome pode levar um homem? Uma ânsia lasciva pelas mais saborosas delícias levou este gourmet a transcender corpo e mente! Abram a boca e testemunhem o apetite insaciável de Gronko, o Faminto!"

Um homem muito gordo com uma cabeça minúscula. Seu peito e sua barriga se abrem numa bocarra imensa para morder e engolir qualquer um. O palco fica cheio de doces, bolos e guloseimas. Há prateleiras com as mais lindas comidas que qualquer um puder imaginar.



GRONKO

ND 2

Humanoide (humano) Grande

Iniciativa +0, **Percepção** +0
Defesa 17, **Fort** +15, **Ref** +0, **Von** +3
Pontos de Vida 70
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Bocarra estomacal +14 (2d6+6 corte).

Agarrar Aprimorado (Livre) Se Gronko acerta um ataque de bocarra estomacal, pode fazer a manobra agarrar (teste +16).

Digestão Insana Gronko mastiga suas presas de boca aberta, revelando os horrores de sua alimentação. No início de seu turno, se Gronko estiver engolindo uma criatura, cada personagem em alcance curto deve fazer um teste de Vontade (CD 20). Se falhar, passa mal e fica pasmo por um turno. Cada personagem só pode ser afetado por esta habilidade uma vez por cena.

Engolir (padrão) Se Gronko começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura continua agarrada e sofre 1d4+6 pontos de dano de esmagamento, mais 2d4 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar com um teste de agarrar bem-sucedido ou causando 15 pontos de dano ao estômago de Gronko (Defesa 17). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente de Gronko.

Regurgitar (padrão) Gronko expele parte de seu conteúdo estomacal em um cone de 9m. Criaturas na área sofrem 4d4 pontos de dano de ácido e ficam enjoadas por uma rodada (Reflexos CD 20 reduz o dano à metade e evita a condição enjoado). *Recarga (usar a habilidade Engolir).*

For 4, Des –1, Con 7, Int –1, Sab –1, Car –2

Tesouro Nenhum.

Ilusão ou realidade? (*Varia*) O palco está repleto de guloseimas, algumas verdadeiras, outras resultado de ilusões. Qualquer personagem pode gastar uma ação padrão para morder uma guloseima. Se fizer isso, deve fazer um teste de Vontade (CD 15). Se passar, recebe o benefício da guloseima. Caso contrário, gastou a ação e a guloseima em vão. Existe uma "dose" de cada uma das guloseimas a seguir.

Bolo do Picadeiro (ilusão). Um pequeno bolinho com uma reprodução em finos detalhes do palco, incluindo Gronko e os personagens. Cada personagem recupera 1d8+1 PV.

Canapé Açucarado (ilusão). Bolachinhas doces com uma rodela de berinjela e um pedacinho de caramelo por cima. Até o final da cena, pode rolar novamente um teste qualquer recém realizado.

Valkaria de Marzipã (ilusão). Uma pequena reprodução da estátua de Valkaria feita em marzipã. A estátua sorri convidativamente. Concede +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o final da cena.

Gorad em barra (realidade). Uma deliciosa barra de gorad, na qual alguém deu uma generosa mordida. Recupera 1d4 PM.

Merengue (realidade). Um merengue coberto com confeitos coloridos. É possível ver insetos comendo uma parte dele. Recupera 2d8+2 PV.

Olhinho do Amor (realidade). Um palitinho de madeira com um globo ocular coberto por uma generosa camada de caramelo cristalizado avermelhado. Concede +5 na Defesa até o final da cena.

GASPAR

o Homem Mais Forte do Mundo

"A mais nova atração a se juntar ao Espetáculo de Prodígios e Horrores! Uma criatura capaz de esmagar rochas com as próprias mãos! Um titã em forma de homem, destinado à grandeza! Um colosso capaz de rivalizar com o próprio Deus da Força! Estremeçam diante do poder de Gaspar, o Homem Mais Forte do Mundo!"

O palco apresenta imagens de montanhas, barras de ferro e outros elementos ligados a força. Apavorado e confuso, Gaspar ataca os personagens imediatamente.

GASPAR

ND 2

Monstro Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +0
Defesa 18, **Fort** +8, **Ref** +2, **Von** +1
Pontos de Vida 64
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Marreta de madeira +16 (1d10+17).

Anatomia Insana Gaspar tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo

Golpe Avassalador (Livre) Quando acerta um ataque de tacape, Gaspar arremessa a vítima 1d4 x 1,5m em uma direção à escolha dele. A vítima fica caída e, se atingir algum obstáculo, sofre 1d6 pontos de dano de impacto para cada 1,5m que foi arremessada (Fortitude CD 18 evita o arremesso).

Garotinho Assustado Gaspar sofre –5 em testes de resistência contra efeitos de medo.

For 6, Des 1, Con 4, Int –1, Sab –1, Car –1

Perícias Atletismo +19.

Equipamento Marreta de madeira (tacape). **Tesouro** Nenhum.

Ilusão ou realidade? *(Realidade)* O chão do palco está coberto de pesos de ferro para exercícios, de vários tamanhos e formatos, que fazem do local terreno difícil. Um personagem pode se arriscar e andar à velocidade normal, mas isso exige um teste de Acrobacia (CD 15, modificado pelo efeito de Ilusão ou Realidade). Em caso de falha, o personagem chuta ou esbarra em um dos pesos, sofrendo 1d4 pontos de dano de impacto, e interrompe seu movimento no meio do caminho. Gaspar não é afetado por este efeito.

ZARDU

O Mestre do Picadeiro

Duas rodadas depois que Gaspar entrou no palco, ou assim que ele parecer estar prestes a ser vencido, surge o próprio Zardu, pronto para enfrentar os aventureiros ele mesmo.

"Tolos! Imbecis! Vocês tentam salvar este prodígio, mas ele não precisa ser salvo. Ele está em casa! Estas Colinas escondem coisas incríveis e eu as recolho. Irei mostrá-las ao mundo! Meu espetáculo mostra o futuro que eu vislumbrei! Deixem em paz o Homem Mais Forte do Mundo, permitam que ele seja livre das amarras de sua família ignorante, que não percebia o que ele era! Comigo ele será livre! Comigo ele será lefeu!"

Quando Zardu entra em cena, o palco muda. Imagens de um céu noturno estrelado tomam todo o ambiente. Ouvem-se gritos terríveis, então cenas de muitas coisas desmoronando, ruindo.

Mais imagens de céus estrelados, então tudo vermelho. Os aventureiros veem cenas horrendas da Tormenta. A isso se juntam imagens de relógios, seus ponteiros girando descontroladamente. Uma voz retumba: *"A missão é o mais importante. A missão é sagrada!"*

A isso se sobrepõe a imagem de um "estranho elmo", um tipo de capacete esférico. Uma frase perfura os ouvidos de todos: *"Você enlouqueceu! Não está cumprindo a missão! Não é mais um de nós..."*

Estas imagens e sons narram a história de Zardu: o conhecimento sobre o mundo de Tilliann, então a fuga pelo éter divino, a queda no Mundo de Aharadak, a missão e por fim ser renegado por Syvarian (a voz dentro do "elmo", que obviamente é um escafandro).

Isto ocorre porque, ao lutar contra os personagens, Zardu perde o controle de suas ilusões. O interior de sua mente começa a ser mostrado no palco. Caso os aventureiros o mantenham vivo e o interroguem, não conseguem saber nada além do que já foi mostrado nas imagens. Zardu é completamente louco.

ZARDU — ND 2

Humanoide (kliren) Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +7
Defesa 18, **Fort** +5, **Ref** +10, **Von** +6
Pontos de Vida 32
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Adaga +8 (1d4–1, 19).
Bombas Ilusórias (Padrão) Zardu arremessa uma bomba em uma criatura em alcance curto, causando 4d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 20 reduz à metade).
Engenhosidade (Livre) Uma vez por rodada, Zardu pode somar sua Inteligência em um teste de perícia (exceto em testes de ataque).
Meu Palco (Livre) Uma vez por rodada, Zardu pode alterar a configuração do terreno do circo de forma ilusória, criando um dos seguintes efeitos:
- *Buraco*. O palco se abre sob os pés de uma criatura em alcance médio. A criatura sofre 1d6 pontos de dano de impacto e fica caída (Vontade CD 20 evita o dano e a condição).
- *Fogos de Artifício*. Uma explosão de luz e cores enche o palco, ofuscando todas as criaturas por 1 rodada.
- *Fumaça*. Zardu fica envolto em brumas, recebendo camuflagem total (ataques contra ele têm 50% de chance de falha) até o início de seu próximo turno.
- *Palhaço Sinistro*. Uma imagem ilusória (ou não?) de Ralphus surge adjacente a uma criatura em alcance médio e a golpeia com um porrete. A criatura sofre 2d6 pontos de dano de impacto (Vontade CD 20 evita o dano).
- *Mil Faces*. Zardu desaparece e quatro cópias dele surgem em vários pontos do palco. Quaisquer efeitos gerados por Zardu parecem se originar de todas as cópias ao mesmo tempo. Sempre que uma cópia sofrer dano, ela desaparece. A última cópia será o Zardu verdadeiro. Zardu só pode usar este poder uma vez por cena.

Ossos Frágeis Zardu sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de impacto.

For –1, Des 2, Con 3, Int 5, Sab –1, Car 2

Perícias Enganação +10, Misticismo +10, Ofício (alquimista) +10.
Tesouro Nenhum.
Ilusão ou realidade? (*Ilusão*) Uma vez por rodada, Zardu dispara suas bombas ilusórias como uma ação padrão, sem necessidade de recarregar. Se adivinhar que este efeito é uma ilusão, o personagem recebe, além do bônus de +5 no teste de resistência, a opção de usar Reflexos ou Vontade para este teste.

Gaspar lutou contra os personagens por estar confuso, aterrorizado e quase totalmente louco. Assim que Zardu surge no palco, ele pode ser convencido a mudar de lado. O grupo precisa vencer três testes de opostos de perícias sociais contra Zardu (não há limite de tentativas). Zardu sempre usa Enganação (considere que são testes retroativos). Qualquer número de personagens pode prestar ajuda ao mesmo tempo, mas todos precisarão abrir mão de sua ação padrão. Além disso, estes testes só serão permitidos se os jogadores interpretarem algum argumento que seja compreendido por Gaspar — falar de sua mãe, de sua família, mencionar os nomes dos irmãos, alguma história do Herói Louco que eles tenham ouvido... Apelos a justiça ou à maldade de Zardu não darão resultado. Se Gaspar for convencido, ele ataca Zardu. Não há nenhum caso em que ele simplesmente fique neutro.

FALAS DE ZARDU

O mestre do picadeiro é tudo, exceto discreto. Aqui vão algumas coisas que ele pode dizer durante o combate. Se o mestre quiser, pode fazer com que a

cabeça flutuante de Zardu surja como uma imagem ilusória durante os combates com suas aberrações.

"Tolos mortais! Acham que podem desafiar o Espetáculo de Prodígios e Horrores... Vocês acham que entraram aqui como heróis... Mas vieram porque são também aberrações. Chegaram aqui... porque este é seu lar!"

"Olhem para meus horrores e prodígios, olhem para mim, e estarão vendo a si mesmos! Apenas chegam aqui aqueles que precisam! Eu salvo criaturas abençoadas que os mortais desprezam, maravilhas que são temidas e odiadas pela plebe ignorante! E vocês... Merecem ser salvos?"

"Ao adentrar o Espetáculo vocês pisaram num mundo além de sua compreensão... Vocês vislumbraram o futuro! Minha missão é mostrar aos mortais o que lhes aguarda. Em breve, tudo será lefeu!"

Fase 5

DESFECHO

Uma vez que Zardu tenha sido vencido, as ilusões se desfazem e os personagens percebem que o Espetáculo não passa de uma cerca de madeira ao redor de um palco e alguns bancos. Vários efeitos do palco eram obtidos de forma bem primitiva: Ralphus atuava como contrarregra, sua participação sendo mascarada por ilusões. Quaisquer "prodígios e horrores" que tenham ficado vivos fogem ou, de acordo com as ações dos jogadores, podem pedir clemência. Cabe ao grupo decidir como lidar com eles: serão prisioneiros no Forte? Ficarão livres para vagar pelas Centrais? Serão levados a alguém que prejudicaram, para sofrer vingança? Serão executados?

No cadáver de Zardu eles encontram (talvez pela primeira vez) a pista que levará à verdade sobre a tripulação da *Roca*: o peito do mago possui um relógio parado e quebrado, como se fosse uma parte mecânica imbuída nele. Não se pode descobrir nada sobre este artefato, além do fato de que é bastante avançado e já foi mágico. Apenas personagens de culturas com muita tecnologia (como Salistick, Sternachten, Valkaria...) sequer têm chance de reconhecer o objeto. Na casaca do ilusionista os heróis também acham uma página do que parece ser um diário incompleto. O mago louco escreveu um pouco num pergaminho rasgado e desistiu.

Se devolverem Gaspar a sua família, Mabel fica muito agradecida: eles têm uma aliada fervorosa para a vida toda. A matriarca inclusive irá lutar por eles e até mesmo mandar Gaspar para ajudá-los se forem especialmente cuidadosos com o rapaz. Mabel convida todos para tomar sopa. Se os heróis ainda não viram a água do poço, agora veem. E notam que esta família vem há anos tomando água contaminada pela Tormenta. Hoje em dia, nenhum deles é humano; todos são lefou. Nada que os personagens façam vai convencer Mabel a se mudar.

Além das armas e objetos mencionados nas fichas e nas descrições, os jogadores podem achar seis *bolas de cristal* na carroça de Zardu. Esses objetos não são *bolas de cristal* tradicionais: vigiam apenas um ponto das Colinas Centrais cada uma. Use os itens como achar melhor para dar informações aos jogadores. Eles podem vendê-las, mas não são especialmente valiosas. O ideal é que o grupo todo entre num acordo sobre os usos e o valor das *bolas de cristal*.

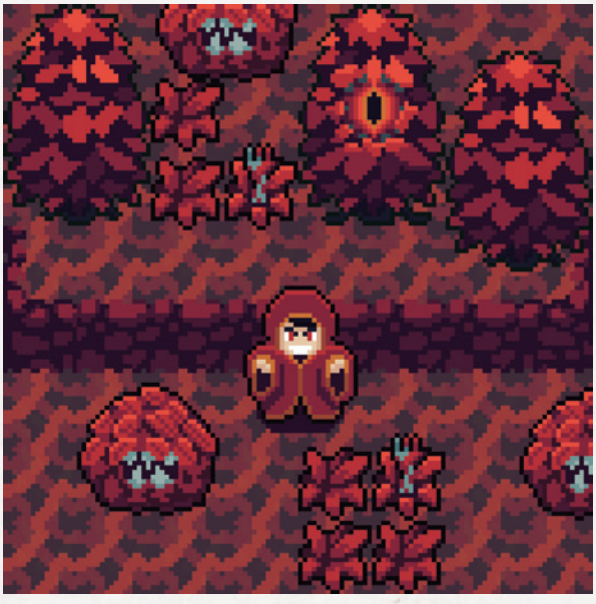
PÁGINA DO DIÁRIO DE ZARDU

"Este mundo já conhece o paraíso. Eles estão chegando aos poucos. Mas estão sendo combatidos. Os mortais, os tolos mortais não reconhecem a bênção que estão recebendo! Este é meu dever. Viajar por estes reinos ignorantes, estas terras atrasadas, e mostrar a maravilha da Tormenta. Mostrar a eles o que nós vimos quando fomos abençoados."

"Eu sei que tinha outra tarefa, mas ela não importa mais. Será que cada um de nós recebeu uma nova missão? Será que os outros conheceram suas missões como eu, numa iluminação súbita? Até hoje imagino onde cada um deles está. Nosso vínculo é eterno, pelo que vimos e pelo que vivemos."

"Syvarian veio me encontrar. Ele me disse que alguns indesejáveis deveriam ser retirados daqui, falou o nome da família LeBlanc. Pobre tolo, ele ainda pensa pequeno. Ainda está preso nas memórias que vivenciamos antes. Em nossas outras vidas. Mas há algo sagrado em nosso reencontro. Depois de tantos anos afastados, eu e ele nestas colinas ao mesmo tempo... Isso tem um significado."

"E o significado é só um. A Tormenta está chegando."



AVENTURA 3

CULTISTAS PURISTAS DEVEM MORRER

"A aldeia de Dornbach está escondendo criminosos de guerra puristas! Não sabemos quem eles são ou o que planejam, mas isso é do interesse direto do Exército do Reinado. Nós mesmas já sofremos com eles e há muitos não humanos em risco nas Colinas Centrais. Venham falar conosco, podemos dar detalhes. Dornbach precisa ser investigada!

Grena, no grande carvalho oco, a dois dias de viagem a noroeste do Forte Cabeça-de-Martelo"

O VILÃO E SEU OBJETIVO

A vilã desta aventura é a Capelã de Guerra Lorelei Wulff da Supremacia Purista. Seu objetivo é aperfeiçoar o ritual que transforma não humanos em "humanos" (na verdade lefou) para que possa apresentar sua descoberta em Valkaria.

O vilão por trás de tudo é o próprio Dr. Vesper, agindo através de Torgo. Seu objetivo é transformar a aldeia de Dornbach e as pessoas das proximidades em cultistas corrompidos, para que trabalhem na próxima fase do plano — a extração do metal arco-íris. Caso esta conversão não seja possível, então os criadores de problemas devem ser eliminados.

FASE 0

NORMALIDADE

Como sempre, a fase 0 da aventura depende do que veio antes. Com certeza há pelo menos um mistério na cabeça dos jogadores. Se esta aventura for a terceira, as principais perguntas são quem é o homem de mantos escuros (que já terá aparecido duas vezes) e quem é Syvarian. É provável que eles pensem que são a mesma pessoa. A influência da Tormenta na região também deve ter ficado clara: a presença do orc Aharadak, Zardu exibindo as aberrações corrompidas e o poço contaminado dos LeBlanc são evidências suficientes.

Algo curioso acontece se Zardu for capturado e levado ao Forte Cabeça-de-Martelo: ele amanhece morto. O culpado é Arthemus Vesper, que desejava evitar qualquer chance de o ex-mago de bordo denunciá-lo. Porém, o Dr. Vesper está tão acima do nível dos personagens que o assassinato não pode ser detectado. Algo ainda mais interessante acontece se Zardu for levado com vida e Arthemus Vesper já tiver ido embora (se esta for a quarta aventura): o ilusionista louco pode dar informações desencontradas, falando sobre a fuga da tripulação e os gog'magogues, cuja descrição os jogadores vão reconhecer da aventura nas Fazendas Gallobalt.

Se não houver nada da parte dos jogadores que movimente esta fase da aventura (ou mesmo se houver),

Relatos da Mesa Original

Esta aventura marcou a participação especial de Timm e Chèvre, os personagens de Alexandre Ottoni e Deive Pazos (mais conhecidos como Jovem Nerd e Azaghal). Para inserir os dois na trama e criar uma dificuldade extra para o grupo com reforços, incluí um vilão adicional: Ingmar Hagen, um purista culpado de fazer experimentos com cobaias humanas. Na mesa original, Ingmar Hagen era um dos magos que realizaram experimentos com Rexthor, mas esta aventura presume que o personagem não existe.

eles chegam ao salão comunal da *Metais do Baixote* pela manhã e encontram Edwina contando a Nadine uma história do Herói Louco, que ela ouviu de um dos habitantes locais durante uma patrulha. Se os personagens já tiverem conhecido Nada Mais que a Verdade ou Fortunata, Edwina cita uma dessas por nome como a fonte da história. Mesmo se houver algum movimento por parte dos personagens neste início, pode ser bom inserir uma história do Herói Louco, para sedimentar esta parte do folclore das Centrais.

MOTIVAÇÃO

Novamente, não haverá um chamado à aventura claro, e os personagens são livres para fazer o que quiserem (embora desencorajados a deixar as Centrais para sempre).

Mais cedo ou mais tarde, os jogadores devem escolher uma das três missões no quadro de avisos. Os NPCs têm comentários sobre as irmãs dahllan.

Dahllan Daninhas:

"O quê? Não, não se preocupe com isso. Essa missão provavelmente não é de verdade e só vai trazer problemas. São as Dahllan Daninhas. São irmãs meias-dríades que moram num carvalho oco longe daqui. Mesmo estando longe, conseguem dar dor de cabeça! Estão sempre arranjando problema com todo mundo, incomodando, vendo inimigos onde não existem. Não conheço essa tal aldeia, mas as Dahllan Daninhas já acusaram um mascate de ser cultista da Tormenta e nos receberam armadas quando fomos até elas para nos apresentar. Se querem o meu conselho, fiquem longe." (Isabrine)

"As irmãs meias-dríades tiveram uma vida difícil. É tudo que sei. Na verdade, nem sei se foi mesmo difícil. Mas dahllan que agem assim devem ter um motivo. Elas são filhas de Allihanna, mas às vezes parecem

Timm e Chèvre: caçadores de recompensas nas Colinas Centrais.

mais crias de Megalokk... Não quer dizer que não mereçam ajuda. Pelo menos alguém pode ir falar com elas e verificar o que está acontecendo em Dornbach. Talvez seja só um conflito entre vizinhos, que pode ser apaziguado antes de virar algo mais sério." (Moira)

Fase 1

Encontro nas Centrais

No caminho para o carvalho oco, role uma vez na tabela de Encontros nas Colinas Centrais. Esta fase pode ser ignorada se a aventura estiver se desviando demais, lenta ou apenas precisar de mais foco, de acordo com a percepção do mestre.

Fase 2

As Dahllan Daninhas

As irmãs conhecidas como "Dahllan Daninhas" vivem num carvalho oco no topo de uma colina. Em volta não há muita vegetação, apenas algumas árvores baixas e (como seria de se esperar) ervas daninhas. Por um lado, o carvalho se destaca na paisagem. Por outro, sua posição é a de uma fortaleza que espera ser atacada por inimigos. O carvalho tem tamanho descomunal, mais parece uma torre e poderia abrigar uma família grande — como de fato já abrigou. Algumas aberturas cobertas por cortinas de musgo e cipós fazem as vezes de portas e janelas. O carvalho oco não tem folhas, apenas galhos nus. No entanto, agora na primavera os galhos estão ficando cobertos de flores. Carvalhos normalmente não têm flores, o que é um indício de que a presença de Allihanna é forte aqui. A colina é cultivada: há pequenas plantações de vegetais espalhadas em pontos de terreno plano. Mais uma vez, a presença de agricultura neste lugar, mesmo que de subsistência, é prova da bênção da Natureza.

Assim que vocês se aproximam, ouvem um zunido, então o barulho de algo se cravando numa árvore próxima. Estão sendo recebidos por um tiro de besta!

Uma voz surge de dentro do carvalho:

"Vocês são do Exército do Reinado? Vão embora! Eu não errei, isso foi só um aviso! Não vamos pagar imposto nenhum, não vamos fazer nenhuma merda de magia pra vocês, não vamos deixar ninguém entrar aqui! Vão embora se não quiserem virar peneira!"

Esta é a introdução dos personagens a Annabel, a mais velha das Dahllan Daninhas e uma das personagens mais importantes das Colinas Centrais. Annabel é hostil, teimosa e quase paranoica, mas também é uma aliada feroz se os heróis conquistarem sua confiança. Acima de tudo, Annabel é quase um resumo de tudo que as Colinas Centrais representam: isolacionista, independente, um pouco assustadora, não totalmente bondosa, mas heroica a seu modo. Embora o mestre não deva forçar sua presença se os jogadores não responderem bem a ela, provavelmente interações com Annabel servirão para solidificar o clima das Colinas Centrais.

Logo vocês ouvem uma voz de menina:

"O que está acontecendo?", ao que Annabel responde:

"Astelle, volte já pra dentro e vai estudar", diz Annabel, "ou que Allihanna me ajude eu vou arrancar a sua pele e usar de pergaminho pra escrever essas fórmulas!".

Outras interações entre as irmãs podem ocorrer, sempre ressaltando o estilo peculiar de afeição demonstrado por Annabel. Se os personagens disserem que estão respondendo a um chamado, Annabel responde:

"Ninguém colocou porcaria nenhuma de aviso na merda do forte de vocês! Acham que eu sou idiota? Acham que só porque nós somos meias-dríades somos umas selvagens ignorantes? Não vão me enganar! Vão embora, ninguém chamou vocês aqui!".

Então uma terceira voz interrompe, falando com mais tranquilidade:

"Eu chamei, Annabel. Chamei eles aqui porque nós precisamos de ajuda".

Uma vez que Annabel tenha demonstrado sua personalidade e Grena tenha intervindo, os aventureiros não serão mais atacados e podem se aproximar. A partir de agora a interpretação deles será decisiva para as ações das Dahllan Daninhas, mas a dinâmica permanece a mesma: Annabel desconfia, fica muito decepcionada com Grena por ter chamado forasteiros e quer manter Astelle alheia a tudo. Grena tenta se desculpar pela irmã, mas não a compromete, apenas incentiva os heróis a se aproximarem. Astelle observa um pouco mais afastada e, quando as outras duas não quiserem revelar algo, solta alguma verdade constrangedora — como o fato de Andrisse não saber se virar nas Colinas porque sempre foi protegida demais por Annabel.

Mesmo que Annabel reclame, Grena convida os personagens para entrar no carvalho. A irmã mais velha guarda sua besta e vai embora pisando duro — mas não consegue resistir à vontade de interferir na conversa e se mete a cada duas frases. O interior do carvalho é essencialmente uma grande casa rústica, mesclada com a natureza. As Dahllan Daninhas têm uma vida comum, ainda que simples. Conversando com Grena e Annabel, os aventureiros podem conhecer um pouco sobre a história da família, sua rixa antiga com Dornbach e principalmente a situação atual.

O QUE ACONTECEU DE VERDADE

A criminosa de guerra Lorelei Wulff se escondeu nas Centrais após a derrota da Supremacia Purista. A aldeia de Dornbach acolheu-a e, assentando-se em um só lugar, a ex-oficial purista perdeu seus poderes de clériga de Valkaria. Lorelei só foi ser capaz de milagres mais uma vez quando foi contactada por Torgo. O "homem de mantos escuros" apresentou-a à religião de Aharadak, sem usar o nome do deus. Lorelei se tornou clériga do Deus da Tormenta, achando que estava cultuando Valkaria, e iniciou um culto em Dornbach, aos poucos convertendo a maior parte da população.

Usando a ciência que tinha começado a estudar durante a guerra, novos conhecimentos trazidos por Torgo e poderes da Tormenta, Lorelei começou seus experimentos. Ela não se dedicava mais a exterminar os não humanos — agora queria "purificá-los", transformá-los em humanos. Lorelei não acha que está fazendo algo errado. Pelo contrário, acha que está dando aos não humanos o maior presente de todos. Ela se vê como "reformada" — usa os símbolos da Supremacia Purista e repete o mesmo discurso, mas afirma que está sendo piedosa e acha que o próprio Reinado irá aceitar seus métodos. Tudo isso faz parte da loucura da Tormenta.

Lorelei já realizou a primeira "purificação": transformou o trog Zagar, o único habitante não humano de Dornbach, em humano (na verdade lefou). Agora ela está pronta. Torgo presenteou-a com um lampião mecanomágico capaz de hipnotizar não humanos com sua luz — uma engenhoca desenvolvida pelo Dr. Vesper. Usando este engenho, Lorelei atraiu a dahllan Andrisse e a capturou. Andrisse aguarda o ritual que irá transformá-la em "humana". Está presa, mas passa por lavagem cerebral todos os dias. Dependendo de como e quando os personagens a acharem, ela pode estar convencida de que o ritual é a melhor coisa para ela.

Lorelei sabe que é procurada no Reinado e está escondida. Ela não quer que ninguém se intrometa até seus rituais renderem resultados suficientes para serem apresentados à coroa de Deheon. Ela já ouviu bastante sobre Syvarian e interagiu com ele de longe. Sabe que o oficial tem contatos em Valkaria e conta com isso para lhe abrir portas na capital.

O INTERESSE DO DR. VESPER

Arthemus Vesper não é um purista — na verdade, nem é humano! Além disso, o massacre de uma raça não humana é sua grande motivação para destruir o tempo. Assim, seu interesse em Lorelei e nos outros puristas pode parecer estranho.

Na verdade, tudo faz parte da estratégia do Dr. Vesper para financiar e executar seu grande plano. Arthemus vê os puristas como ferramentas. Depois que seu grande plano estiver completo, eles não poderão fazer mal a ninguém e sua "aliança" temporária com tais criminosos não terá consequências.

INFORMAÇÕES E OPINIÕES DAS DAHLLAN DANINHAS

"Dornbach sempre deu problemas. Os aldeões querem se ver livres de nós porque não somos humanas e porque cobiçam o nosso carvalho. Eles tinham medo da nossa mãe, mas agora acham que somos alvos mais fáceis."

Parcialmente verdadeiro. A aldeia de Dornbach realmente temia a dríade Granúlia por considerá-la um espírito imprevisível, mas na verdade os aldeões nunca fizeram nada contra ela. É inegável que o povo de Dornbach é mais próximo aos zakharovianos do que o resto dos habitantes das Centrais — têm algo da intolerância dos puristas, embora de forma não tão extrema. Contudo, desde que Lorelei se escondeu lá, eles fazem questão de estar muito bem comportados.

"Eles estão escondendo puristas, eu tenho certeza. Não, não vi nenhum purista. Mas eles estão muito quietos. E o único não humano que vivia na aldeia desapareceu! Devem tê-lo matado. Sei que Dornbach vem recebendo visitantes, eu vi pegadas fundas nos arredores da aldeia. Ouvimos barulho de algo sendo construído várias noites. E agora Andrisse desapareceu! Se isso não é evidência de algum purista se escondendo lá, não sei o que é."

Verdadeiro. Annabel e Grena interpretaram os sinais de forma surpreendentemente correta. Num ambiente normal, talvez elas não notassem essas sutilezas, mas na região onde viveram a vida toda são capazes de perceber detalhes minúsculos. O trog desapareceu porque foi transformado em humano, as pegadas fundas pertenciam a Torgo, os barulhos de construção eram a máquina sendo montada, os aldeões estão quietos para não chamar atenção e Andrisse sumiu porque foi raptada por eles.

"O Reinado nunca faz nada porque Dornbach é lugar de humanos! Forasteiros sempre tomam o partido deles."

Falso. O Exército do Reinado levaria muito a sério a denúncia se as Dahllan Daninhas não tivessem um histórico de brigas com Dornbach. Esta é só a última de uma série de acusações contra a aldeia. Annabel já afirmou com absoluta certeza que a aldeia estava planejando um ataque contra elas (era só um festival), cultuava Sszzaas (sem fundamento algum, os aldeões só as estavam evitando) e tinha jogado uma maldição contra as plantações das irmãs (foi apenas azar e tempo ruim).

"Andrisse simplesmente desapareceu. Ela nunca se afastava muito do carvalho, só saía para trabalhar nas plantações ou às vezes para dar um passeio. Um dia não voltou para casa."

Verdadeiro. Há cerca de duas semanas, Andrisse se aproximou da aldeia um pouco mais do que costumava fazer, mas não muito. Foi então que viu o brilho do lampião mecanomágico e seguiu até Dornbach hipnotizada. Annabel chegou a confrontar os aldeões, mas eles não revelaram nada. Por sorte, ela não atacou ninguém com força letal e foi embora antes que Lorelei a notasse e usasse o lampião.

"Andrisse nunca teria se afastado muito do carvalho, ela conhece os perigos da região. Sabe que precisamos ficar juntas."

O Ex-Trog

Um dos NPCs que podem ser de maior auxílio para os aventureiros (e que podem ser mais facilmente convencidos) é Zagar. O troglodita passou pelo ritual de purificação há poucos meses ou até mesmo semanas, dependendo do momento da campanha em que os personagens jogadores passam por aqui. Embora cerca de metade da aldeia saiba da verdade, a outra metade ainda está sendo intimidada ou enganada. Assim, Marwen rebatizou seu empregado de **Hermann**, fazendo uma singela homenagem a Hermann Von Krauser... O líder da Supremacia Purista, um dos mais sanguinários e odiosos vilões de Arton.

Zagar não está acostumado a seu novo corpo e seu novo nome. Ele se confunde com braços e pernas, não caminha com naturalidade, erra ao tentar manipular objetos simples... Além disso, às vezes demora para lembrar que deve atender por Hermann. Se os aventureiros perguntarem seu nome, ele hesita um pouco até falar o nome certo.

Zagar dormia num quartinho dentro do depósito da *Chifre de Bode*, mas depois de se tornar humano Marwen passou-o para um quarto na própria taverna. Ainda há resquícios da passagem de Zagar no quartinho — uma cama de palha suja e um desenho da menina Lylla, retratando-o como o troglodita que ele era.

Falso. Annabel e Grena não percebem isso (ainda que Grena possa abrir os olhos se houver alguma pressão), mas Andrisse foi tão protegida pelas irmãs mais velhas que cresceu sem conhecer nada do mundo a seu redor. Astelle pode revelar aos personagens que a dahllan desaparecida era muito ingênua. Ela mesma é tão ignorante quanto a irmã, mas suas leituras pelo menos a fazem perceber a própria ignorância.

Além destas informações, as Dahllan Daninhas contarão aos personagens tudo sobre seu histórico e sobre o paradeiro das outras irmãs. Grena e Astelle podem ser usadas para explicar isso, justificando o comportamento de Annabel. Por exemplo, se Annabel disser que "o Reinado nos odeia por causa de nossa mãe!", Grena pode explicar quem foi Granúlia, como o pai delas desapareceu etc. Se os jogadores estiverem

Relatos da Mesa Original

O salão foi um pouco alterado para a mesa original. Decidi descartar a armadilha quando percebi que não seria útil. Em vez disso, um pequeno mistério, na forma da passagem mágica que levava ao porão oculto, provou-se mais interessante — principalmente porque adicionava um elemento de magia à história.

Embora uma das vantagens de usar aventuras prontas seja não precisar pensar nisso, lembre que você pode adaptar esses detalhes para ser mais divertido para o grupo. Um grupo só de ladinos iria vencer armadilhas muito facilmente, o que acabaria com a graça. Por outro lado, talvez seja bom valorizar justamente essa situação muito favorável a eles. Use seu bom senso e seu instinto. E, se não souber o que fazer, use o que já está planejado!

engajados na interpretação, este pode ser um bom momento para Annabel acusar Grena de ter abandonado a família. É uma cena propícia para "lavar roupa suja".

É importante ressaltar que, embora Annabel desconfie de forasteiros, as Dahllan Daninhas não serão hostis com todos. Servos de Allihanna, druidas e outros aventureiros ligados à natureza conquistam sua simpatia com mais facilidade. Além disso, Grena pediu ajuda e está tentando colaborar com todos como puder.

Contingência: Odiando as Daninhas

É possível que os jogadores tenham a mesma reação dos demais NPCs às Dahllan Daninhas: achem-nas insuportáveis. Se isso acontecer, provavelmente você fez um bom trabalho na caracterização. Mas e se eles escolherem dar as costas às irmãs?

Neste caso, você tem duas opções. A primeira é deixar que eles não cumpram a missão. Então os planos do Dr. Vesper estarão mais avançados na próxima fase da campanha. O kliren contará com o apoio de vários nobres racistas em Valkaria e até mesmo com simpatia de setores da Supremacia Purista. Como alternativa, caso não queira perder esta aventura, faça com que Astelle fuja de casa para pedir a eles pessoalmente para investigar o sumiço da irmã. Mesmo que os heróis odeiem as duas mais velhas, dificilmente vão negar o pedido de uma criança.

Fase 3

Em Dornbach

Uma vez que o problema seja apresentado e os personagens concordem em resolvê-lo, o que farão a seguir fica por conta deles. Use a descrição da aldeia, a seguir, como base para as interações dos aventureiros em Dornbach. Depois veja um resumo de diferentes estratégias que o grupo pode usar em Dornbach, além de regras e dicas para lidar com cada uma.

Talvez as Colinas Centrais sejam esquisitas e cheias de tipos excêntricos, mas Dornbach parece ser a exceção. Esta é uma típica vila, como se encontra em qualquer lugar de Arton. Aldeões puxam carrinhos com vegetais, cuidam dos filhos, assam pão, conduzem cavalos e fazem todas as coisas cotidianas que aldeões costumam fazer.

Construções em Dornbach

Oficina de Delmond

Uma oficina de ferreiro normal. Aqui podem ser encontrados **Delmond** e sua aprendiz, a jovem **Braya**. Ambos estão a favor dos puristas. As únicas pistas importantes que podem ser encontradas aqui são a ausência de quaisquer implementos que sugiram que Delmond é um inventor e alguns utensílios de cozinha (garfos, colheres) danificados pelos dentes de Zagar quando ele ainda era um trog. Também é possível notar que Delmond estava trabalhando em correntes: há alguns elos descartados, que depois serão derretidos para serem reforjados em algo útil.

Chifre de Bode

A única taverna de Dornbach, famosa por seu "chifre de bode cozido em lama" — um ensopado de caldo grosso e escuro. Quase todos os aldeões frequentam a *Chifre de Bode*. **Marwen**, seu empregado **Ungus** e o ex-troglodita **Zagar** (agora chamado de **Hermann**, em homenagem ao líder da Supremacia Purista) podem ser encontrados aqui. Como pistas, aventureiros xeretas podem encontrar 6 *poções de Sono* escondidas atrás do balcão e o próprio comportamento de Zagar, que ainda não se acostumou com o novo corpo e tem problemas para comer, andar e realizar tarefas braçais. No quarto de Zagar, nos fundos, os personagens podem encontrar roupas que não parecem servir nele e um desenho que Lylla, uma menina da aldeia, fez para ele — é o desenho de um troglodita. Marwen é racista de uma forma condescendente, acha que transformar não humanos em humanos é um ato de caridade. Ungus é fervorosamente racista e se converteu de corpo e alma ao culto de "Valkaria".

Zagar está tentando se convencer de que "está tudo bem", mas está *apavorado* com o que está acontecendo. Para obter algo dele, os aventureiros precisam de testes de perícias sociais e, principalmente, garantir sua segurança. Caso Zagar não tenha certeza de que estará seguro, dirá que os aventureiros "precisam ver o que vai acontecer à meia-noite".

Salão Comunal

Embora Dornbach não tenha um prefeito, aqui os aldeões se reúnem para tomar decisões. Quem lidera normalmente é o ancião **Orlo**, um purista convicto que comemorou muito a chegada de Lorelei. Outros anciões também costumam ficar aqui: **Deron**, **Catagran** e **Bernice**, todos simpáticos a Lorelei e sem medo de muita coisa. Embora a aldeia não tenha uma guarda, desde que Lorelei e os soldados se instalaram no subsolo, quatro plebeus capazes de lutar (**Ishtob**, **Volko**, **Zebedinna**, **Myrilla**) estão sempre aqui "fazendo hora". Eles não estão exatamente guardando o local, mas têm noção de que o Exército do Reinado representa um perigo e especialmente estão bem atentos à presença dos heróis. Aqui podem ser descobertas muitas pistas. Testes de Investigação ou Ladinagem revelam a presença de uma armadilha de poço. Ofício (pedreiro) revela que há um subsolo. Investigação revela que há alguns pratos, talheres e canecas numa bandeja, mas um pouco de curiosidade faz os aventureiros notarem que todas as pessoas aqui costumam comer na *Chifre de Bode* — ou seja, não há razão para haver pratos e talheres, a menos que alguém oculto esteja comendo. Por fim, testes razoáveis de Enganação fazem os anciões revelarem algumas de suas visões puristas.

Moinho

Dornbach se localiza perto de um pequeno rio e tem um moinho. Aqui mora e trabalha o casal **Brixon** e **Arsace**. Ambos são racistas discretos, mas *odeiam* forasteiros. Aqui há uma pista importante: um pergaminho com propaganda de ódio da época da Guerra Artoniana, guardado num baú. O casal copiava o pergaminho e distribuía as cópias malfeitas ao povo das Colinas Centrais.

Templo do Panteão

Embora Dornbach não tivesse um clérigo, havia um pequeno templo onde a comunidade se reunia para rezar. Quando Lorelei chegou e instaurou o culto a Aharadak, os aldeões receberam a ordem de fechar o templo. À primeira vista, parece uma casa comum, com a porta e as janelas fechadas com tábuas. Todos os símbolos divinos pintados do lado de fora foram apagados (pintura recente). Entrando na "casa", pode-se ver sua antiga natureza: há genuflexórios, um pequeno púlpito e símbolos sagrados profanados. Nada relativo à Tormenta, mas medalhões de deuses riscados deliberadamente. Esta é uma pista clara de que algo estranho está acontecendo em Dornbach. Se algum dos aldeões for questionado, dirá que alguns meses atrás a aldeia foi atacada por orcs que profanaram o templo. Como Dornbach não tinha condições de reformar tudo, os habitantes decidiram fechar o templo "temporariamente". Outros aldeões *não* confirmam a história; em vez disso, inventam mentiras diferentes.

Casas

Exceto por essas construções, há quase só casas "normais" em Dornbach. Se os jogadores perguntarem sobre a existência de algum negócio ou construção, em geral a resposta é não, a menos que seja algo muito rudimentar e comum. Não há um mercado, mas uma praça (na verdade um espaço próximo ao salão) onde grãos são vendidos. Há um ou dois chiqueiros, um celeiro etc., mas nada mais surpreendente do que isso. As casas são simples, com um cômodo para a família toda e uma cozinha, além de uma espécie de sala (espaço para tudo que não seja cozinhar ou dormir). Caso necessário, a seguir há uma lista de nomes para aldeões: Maxon, Makiah, Rommyn, Talana, Zadoch, Bleriana, Emory, Gianca, Myrta.

Cronograma de Problemas

As situações que motivam as aventuras (o rapto de Andrisse, o desaparecimento de Gaspar, os ataques às fazendas Gallobalt) não têm uma "data" fixa. Sempre é descrito que o problema ocorreu há uma quantidade de tempo vaga — as palavras "cerca de duas semanas" surgem várias vezes neste livro.

Isso é proposital. Em minha experiência, a contagem precisa de dias numa campanha de RPG é uma dor de cabeça para o mestre, com pouca ou nenhuma recompensa. Ajuste o tempo de acordo com seu grupo. Se os jogadores ficarem mais motivados por uma situação imediata, use o mínimo tempo possível para que tudo tenha ocorrido. Se, por outro lado, eles se sentirem à vontade com uma linha de tempo mais solta, para que possam explorar as Colinas, diga que tudo ocorreu há um ou dois meses.

Considera-se que este arco se passa durante cerca de seis meses, mas isso não é obrigatório. O grupo pode ficar algumas semanas ou vários anos nas Colinas Centrais!

INVESTIGAÇÃO

Há várias maneiras de entrar na aldeia de Dornbach e descobrir o que está acontecendo. Aqui estão algumas.

PROCURANDO ANDRISSE

O problema real das Dahllan Daninhas é o desaparecimento de Andrisse, não a presença de puristas em Dornbach. Na verdade, por mais razoável que Grena seja, o simples fato de que ela descreveu a missão desta forma diz bastante sobre sua semelhança com a irmã. Os aventureiros podem fazer testes de Investigação ou Sobrevivência para descobrir pistas, mas o rastro está frio. Cada personagem treinado em uma dessas perícias tem direito a um teste (CD 15, +1 para cada dia desde que Andrisse foi raptada). Se alguém passar, notará que não há sinal de luta ou de atividade de monstros nas redondezas. Qualquer ideia que os jogadores possam ter aponta para a mesma coisa: Andrisse não foi raptada com violência. Ela também não está em parte alguma da região. Se o grupo expandir sua busca, podem falar com outros habitantes das Centrais e descobrir que ninguém viu a jovem dahllan escondida ou presa.

ATAQUE FRONTAL

Atacar Dornbach pura e simplesmente não é uma ideia tão boba quanto possa parecer. Afinal, a aldeia realmente está abrigando puristas! Se os personagens quiserem atacar Dornbach logo de início, Annabel fica muito feliz e os incentiva. A maior parte dos habitantes de Dornbach é composta de plebeus, mas também há 6 guardas (Delmond, Marwen e mais quatro homens e mulheres fortes) que, graças à influência militar de Lorelei, são mais preparados. Zagar irá se juntar aos aldeões, a não ser que por alguma sorte fenomenal os personagens notem que há algo errado nele e o convençam a lutar contra os puristas. Lorelei e seus dois soldados vão se juntar à batalha após 1d4 rodadas.

COMBATENTES DE DORNBACH

Você pode lidar com os combatentes de Dornbach de duas formas. A dificuldade para os personagens é a mesma, mas a experiência de jogo é diferente.

A primeira alternativa é tratar cada combatente como um NPC individual. É mais simples — quase todo jogador vai entender imediatamente que há uma quantidade de inimigos e cada um deles deve ser vencido. Por outro lado, exige mais "contabilidade" por parte do mestre. Você precisará anotar os pontos de vida de cada NPC e fazer mais rolagens por rodada.

A segunda alternativa é tratar alguns NPCs como personagens e os aldeões como um efeito de regras. Certos grupos mostram resistência a isso: "Se esses sujeitos estão aí, por que não precisam rolar dados para acertar?". É um jeito mais rápido de resolver o combate, mas exige que o grupo aceite certa abstração.

Para um combate como é descrito aqui, provavelmente você precisará usar a primeira alternativa. Afinal, a batalha começa apenas com os aldeões. O combate final funciona melhor com a segunda alternativa — como há muitos elementos interagindo ao mesmo tempo, a cena fica mais ágil com menos rolagens.

Minha recomendação é usar a alternativa 2. Isso vai preparar todos para o último combate do arco, quando certo nível de abstração é fundamental.

ALTERNATIVA 1: COMBATENTES INDIVIDUAIS

Os seis combatentes individuais são Delmond e Marwen (guardas de Dornbach) e Ishtob, Volko, Zebedinna e Myrilla (aldeões de Dornbach).

GUARDA DE DORNBACH — ND 1/2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +1
Defesa 15, **Fort** +6, **Ref** +2, **Von** +0
Pontos de Vida 9
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +8 (1d6+5, 19).

For 2, Des 1, Con 2, Int 0, Sab –1, Car 0

Perícias Atletismo +5.
Equipamento Couro batido, escudo leve, espada curta. **Tesouro** Nenhum.

ALDEÃO DE DORNBACH — ND 1/4

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +1
Defesa 10, **Fort** +1, **Ref** +2, **Von** –1
Pontos de Vida 5
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Clava +6 (1d6+2).
À Distância Arco curto +5 (1d6, x3).

For 0, Des 2, Con 1, Int –1, Sab –1, Car 0

Perícias Furtividade +4, Intimidação +1.
Equipamento Arco curto, clava, flechas x10. **Tesouro** Nenhum.

ALTERNATIVA 2: EFEITOS DE COMBATE

Durante a luta, Lorelei e seus soldados serão auxiliados por seis pessoas; os dois "guardas" (Delmond e Marwen) e quatro aldeões (Ishtob, Volko, Zebedinna e Myrilla). Cada dupla auxilia um dos três combatentes (os dois soldados e Lorelei), concedendo +5 em testes de ataque e rolagens de dano. Os personagens podem desabilitar os ajudantes com um ataque ou efeito que

cause dano (cada ajudante exige um ataque ou efeito; mesmo efeitos de área não atingem ambos ao mesmo tempo). Veja a ficha de cada ajudante para sua Defesa e testes de resistência. Desabilitar um ajudante reduz o bônus a +2 e desabilitar os dois anula o bônus.

ZAGAR, COBAIA "PURIFICADA" ND 1/4

Monstro (lefou) Médio

Iniciativa +2 (–1), **Percepção** +2
Defesa 14 (11), **Fort** +6, **Ref** +1 (–2), **Von** +0, imunidade a efeitos de metamorfose
Pontos de Vida 7
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Tacape +7 (1d10+4).
Desajeitado A Destreza de Zagar está temporariamente reduzida em 3, enquanto ele se acostuma a sua nova forma.

For 3, Des 2 (–1), Con 1, Int –1, Sab 0, Car –1

Equipamento Tacape. **Tesouro** Nenhum.

SOLDADOS DE LORELEI ND 2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +1
Defesa 21, **Fort** +10, **Ref** +4, **Von** +2, resistência a magia divina +5, resistência a Tormenta +10
Pontos de Vida 32
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada bastarda +12 (1d10+10, 19).
Ataque à Distância Besta pesada +9 (1d12, 19).
Lutar em Formação Se o soldado de Lorelei estiver adjacente a um aliado que também possua este poder, recebe +1 em testes de ataque e na Defesa.
Ódio Puro Enquanto estiver seguindo ordens de um purista de ND 3 ou maior, o soldado de Lorelei recebe +5 em Vontade e +2 em rolagens de dano contra humanoides não humanos.

For 4, Des 1, Con 3, Int –1, Sab –1, Car –1

Equipamento Besta pesada, escudo pesado, espada bastarda, meia armadura, virotes x10. **Tesouro** Nenhum.

CAPELÃ DE GUERRA LORELEI WULFF ND 4

Monstro (lefou) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +7
Defesa 21, **Fort** +10, **Ref** +7, **Von** +15, +imunidade a medo, resistência a magia divina +5, resistência a Tormenta +10
Pontos de Vida 110
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 24
Corpo a Corpo Martelo de guerra cruel +15 (1d8+13, x3).
Magias Lorelei lança magias como um clérigo de 5º nível (CD 18).
- *Bênção (Padrão, 3 PM)* Aliados em alcance curto recebem +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
- *Curar Ferimentos (Padrão, 5 PM)* Uma criatura adjacente cura 6d8+6 PV.
- *Soco de Arsenal (Padrão, 5 PM)* Uma criatura em alcance médio sofre 5d6+5 pontos de dano de impacto e é empurrada 3m na direção oposta (Fortitude reduz o dano à metade e evita o empurrão).

For 5, Des 1, Con 4, Int 0, Sab 3, Car 2

Perícias Misticismo +4, Religião +7.
Equipamento Armadura completa, escudo leve, martelo de guerra cruel, símbolo sagrado. **Tesouro** Nenhum.

DEMAIS HABITANTES

Embora a maioria dos habitantes de Dornbach não vá participar diretamente do combate, eventualmente eles podem atrapalhar ou prejudicar os personagens durante a luta. Ao final da primeira rodada de combate, role 1d8 na tabela abaixo e aplique o resultado ao último personagem na ordem de iniciativa. No final de cada rodada subsequente, faça uma nova rolagem, aplicando seu resultado ao próximo personagem na ordem decrescente de iniciativa.

1. **Intervenção de Orlo.** O líder da vila surge e incita os defensores de Dornbach contra o personagem. O NPC mais próximo pode se mover e atacar o personagem como uma reação.

2. **Coice.** Por acidente ou por influência de um aldeão, o personagem é atingido pelo coice de um cavalo, sofrendo 2d8 pontos de dano de impacto e ficando caído (Reflexos CD 18 reduz o dano à metade e evita a condição caído).

3. **Dejetos.** De uma janela próxima, um aldeão atira certos... dejetos... que deixam o personagem enjoado até o fim da cena (Fortitude CD 15 reduz a duração para 1 rodada).

4. **Filho corajoso.** O filho de 7 anos de um dos aldeões se lança contra o personagem, tentando proteger seu pai/mãe. O personagem deve gastar uma ação padrão para expulsar ou assustar a criança. Caso contrário, até o final da cena todos os seus ataques têm 50% de chance de acertar a criança (que possui 1 PV). *(Este evento só ocorre uma vez. Se for rolado novamente, use o resultado seguinte.)*

5. **Impropérios.** Aldeões proferem xingamentos carregados de ódio. O personagem fica desprevenido por uma rodada enquanto presta atenção a seus detratores (Vontade CD 15 evita).

6. **Apedrejamento.** Aldeões atiram pedras. O personagem sofre 2d4 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 15 reduz à metade).

7. **Vira-latas.** Um dos cães vadios de Dornbach ataca o personagem. A vítima sofre 1d6 pontos de dano de corte e fica caída (Reflexos CD 15 evita).

8. **Nada acontece.**

INFILTRAÇÃO

É possível se esgueirar para dentro de Dornbach e testemunhar às escondidas a vida na aldeia. Esgueirar-se pela aldeia de forma a conseguir obter informações úteis é um teste estendido aberto de Furtividade com complexidade média (cinco sucessos antes de três falhas) e CD 15, +1 para cada personagem além do primeiro que esteja se esgueirando. Se os aventureiros passarem, vão ver e ouvir os primeiros acontecimentos na linha de tempo — dê ênfase à desconfiança de Delmond, à condescendência e aparente tolerância de Marwen e à inadequação de Zagar. O batedor deve ter a forte impressão de que algo estranho acontece no subterrâneo do salão da aldeia. Caso o grupo todo se infiltre e permaneça o tempo todo escondido, podem observar quase todos os acontecimentos, até a noite do ritual.

Personagens infiltrados que sejam descobertos serão bem recebidos, a menos que demonstrem hostilidade logo de cara. Humanos serão "acolhidos" e receberão uma boa tigela de chifre de bode cozido em lama, então serão gentilmente escoltados para fora. Não humanos também serão bem tratados, mas os aldeões tentarão levá-los para o salão principal, onde uma armadilha de alçapão vai deixá-los presos para que também passem pelo ritual.

O que os aventureiros observam no geral é um clima amistoso demais, com uma tensão latente.

Lorelei Wulff e seus óculos estilosos.

INFILTRAÇÃO DETALHADA

Use estes elementos para tornar a infiltração mais elaborada, ou como modelo para julgar certas ações dos aventureiros.

O Cotidiano: ainda que seja um lugar pacato e tranquilo, Dornbach é pequena o suficiente para que qualquer forasteiro seja reconhecido. A CD dos testes de Furtividade para se esgueirar pela aldeia é 15. São necessários três testes para se aproximar do centro da aldeia. Uma falha aumenta a CD para 20 (representando que os aldeões estão mais atentos); uma segunda falha revela o personagem.

Pelos Telhados: é possível que os personagens queiram caminhar pelos telhados para se esgueirar. As casas da aldeia não são próximas o suficiente para permitir que se percorra todo o trajeto assim. Um personagem treinado pode substituir um dos testes de Furtividade por Atletismo. Entretanto, se falhar por 5 ou mais nesse teste, além dos efeitos acima, sofre 1d6 pontos de dano de impacto por queda.

Cães: como toda aldeia, Dornbach tem sua cota de vira-latas, que vão latir com a proximidade de qualquer estranho. O mestre pode escolher quando isso ocorrerá, mas os personagens fatalmente encontrarão alguns cães. Impedir que eles latam é um teste de Adestramento contra CD 20 (magias que acalmem animais também podem funcionar). Falhar em qualquer um deles conta como uma falha em Furtividade.

Como Simpáticos Campônios: os personagens podem tentar se disfarçar de camponeses. Na prática, isso permite substituir os testes de Furtividade por testes de Enganação. Um personagem sem andrajos, ou sem um estojo de disfarces, sofre –5 no teste de Enganação. Se deixar suas armas e armadura para trás, recebe +5 no teste.

BATENDO NA PORTA

Uma alternativa plausível para investigar Dornbach é simplesmente entrar na aldeia como visitantes. Na verdade, este caminho pode gerar algumas das melhores interações e momentos mais marcantes da aventura, enquanto os aventureiros aos poucos percebem o que existe por trás de Dornbach. Se o mestre quiser incentivar esta abordagem, deve ressaltar o quanto os argumentos das Dahllan Daninhas são tênues e o quanto a aldeia parece comum à primeira vista.

Dornbach é exatamente o que se espera de uma vila nas Colinas Centrais: seus habitantes são discretos e até isolacionistas, mas não violentos ou hostis. Eles recebem forasteiros com cautela, mas amistosamente. A coisa mais esquisita na aldeia é justamente sua natureza amigável demais. Todos agem como se nada de errado estivesse acontecendo, todos falam bem de

todos. Os habitantes de Dornbach tentam esconder a presença de Lorelei e seus soldados, mas não são mestres manipuladores, muito menos têm aparatos que mascaram suas mentiras, como o Dr. Vesper. Com um pouco de pressão e alguns testes sociais, os aventureiros podem extrair dos aldeões que a vila esconde algo sinistro. No entanto, todos em Dornbach têm muito medo de Lorelei e do "homem de mantos escuros". Eles têm bônus de +10 para resistir a tentativas de extrair a verdade sobre Lorelei. Se forem pressionados, podem revelar sobre a visita do homem de mantos escuros, mas nenhum deles sabe quem ou o que é Torgo.

Se os personagens continuarem fingindo, a melhor descrição para sua estadia em Dornbach é "presos em algemas de ouro". Embora os aldeões não tenham poder de combate para deter o grupo sem recorrer a Lorelei e seus soldados, eles farão de tudo para mantê-los dentro da aldeia *ou* para fazer com que vão embora o mais rápido possível. Tudo depende do que os personagens descobrirem de início e da presença de não humanos no grupo. O mestre deve julgar o melhor curso de ação.

Escolha 1: Enxotados

Se o grupo for composto apenas de humanos e os aldeões tiverem razoável certeza de que os aventureiros ainda não descobriram nada, tentarão fazer com que vão embora o mais rápido possível. Não há quartos disponíveis na *Chifre de Bode*, embora a aldeia não tenha mais nenhum visitante (Marwen dá a desculpa de que houve uma infestação de piolhos e toda a palha das camas está sendo trocada). Quaisquer estabelecimentos fecham muito cedo, as pessoas evitam falar com eles. Se houver insistência, Delmond tenta convencê-los de que há uma antiga tradição da aldeia contra forasteiros dormirem ao relento — "seria uma quebra muito grande de hospitalidade e traria uma maldição à aldeia". Não trate isso tudo como algo cômico, mas lembre que os aldeões não são mestres da mentira.

Escolha 2: Presos

Se o grupo contiver não humanos e/ou os aldeões acharem que os forasteiros suspeitam de algo, a palavra de ordem será mantê-los em Dornbach até o ritual, para que possam ser silenciados ou transformados. Todas as desculpas se invertem: Marwen insiste que eles fiquem hospedados pelo menos uma noite, chegando a não cobrar sua estadia. Delmond promete aprimorar suas armas, que ficarão prontas só de manhã.

Na verdade, a intenção dos aldeões é deixar os aventureiros indefesos para que sejam levados ao ritual. Não humanos são conduzidos ao salão principal (individualmente ou pelo menos separados do resto do grupo), onde são colocados sobre a armadilha de alçapão e presos. Permita testes (CD 18) a cada passo deste plano: Intuição para notar que estão sendo levados a uma armadilha, Percepção para notar o alçapão, Reflexos para não cair na armadilha quando ela for ativada. A desculpa usada para levar não humanos ao salão varia: pode ser que os aldeões vejam uma "notável semelhança" entre o personagem e uma figura histórica da aldeia, cujo retrato está no salão. Pode ser que haja um "artefato" do deus cultuado pelo aventureiro, que só pode ser visto por devotos. Pode ser que haja uma profecia falando sobre a chegada de um herói que bate com a descrição do personagem. Pode ser que um aldeão esteja à beira da morte/amaldiçoado e eles queiram que um clérigo/arcanista o veja. Há duas armadilhas de alçapão, o que significa que no máximo dois personagens podem ser presos por vez. Mais personagens do que isso vão gerar problemas — se todos insistirem em acompanhar, Marwen intervém, dizendo que "é bobagem" e oferecendo comida.

Relatos da Mesa Original

O grupo original de Fim dos Tempos abordou esta aventura de forma bem diferente do normal. Havia dois personagens convidados, caçadores de recompensa atrás do vilão Ingmar Hagen: Timm, interpretado por Alexandre Ottoni, e Chèvre, interpretado por Deive Pazos. Os dois tinham interesse em entrar na aldeia rapidamente, achar seu alvo, capturá-lo e partir.

Assim, enquanto os Cães das Colinas geralmente se envolviam nas vidas dos NPCs e descobriam seus segredos e fraquezas aos poucos, desta vez a aventura foi essencialmente uma operação tática. Não houve progressão de tempo — tudo se desenrolou em pouco mais de uma hora! Mesmo assim, tivemos vários momentos marcantes de interpretação.

Pode ser que seu grupo tenha uma abordagem semelhante, isolando e interrogando aldeões para chegar aos puristas. Não há problema. Apenas lembre que, mesmo contra aventureiros, um número suficiente de aldeões pode fazer um belo estrago. E, se eles não tiverem tanta sorte e ideias tão boas quanto o grupo original, essa abordagem pode falhar. Eles só tiveram sucesso porque fizeram tudo de forma eficiente. Não seria possível raptar 10 ou 12 aldeões sem que os outros percebessem...

Lampião Mecanomágico

O lampião de Lorelei tem uma função simples: atrair não humanos para Dornbach, onde devem ser presos e "purificados".

O lampião não tem limite de usos e afeta qualquer não humano inteligente em alcance longo. As vítimas devem fazer testes de Vontade contra CD 20 (este é um efeito mental). Em caso de falha, o usuário do lampião tem direito a decidir uma ação de movimento da vítima por rodada. A vítima ainda pode realizar sua ação padrão e não pode fazer ações completas. O usuário só pode obrigar a vítima a se mover desta forma — não pode, por exemplo, forçá-la a sacar uma arma.

A vítima tem direito a um novo teste por rodada. Contudo, mesmo que passe no teste, não se torna imune ao poder do lampião.

O lampião mecanomágico é uma engenhoca muito complexa; Lorelei só consegue usá-lo porque foi instruída por Torgo. Entretanto, caso os personagens consigam derrotar Lorelei e se apossar do lampião, suas peças contam como T$ 300 em matéria-prima para itens gerais e engenhocas.

Delmond se oferece para aprimorar as armas do grupo, como desculpa para tirá-las deles. O armeiro diz que, em termos de regras, pode conceder uma melhoria a cada arma, mas precisará trabalhar nisso a noite inteira. Mais uma vez, testes de Intuição revelam a mentira e testes de Ofício (armeiro ou ferreiro) para examinar a oficina revelam que claramente Delmond não tem capacidade técnica para fazer isso.

Marwen tenta desacordar os personagens com uma *poção de Sono* (Vontade CD 19 evita) misturada à comida. Se isso der certo, ela vai deixar os humanos nos quartos da taverna, trancados sem suas armas, e levar os não humanos à prisão sob o salão principal. Mesmo se isso não der certo, ela tentará mantê-los em dois quartos separados à noite e trancará as portas por fora assim que algum tempo se passar. Se os personagens ficarem muito tempo dentro de qualquer outra casa ou prédio, o mesmo acontecerá: os donos ou outros aldeões tentarão trancá-los até que o ritual comece.

A melhor maneira de extrair a verdade dos aldeões sem recorrer à violência ou quebrar o fingimento é oferecer conforto. Se algum personagem usar Diplomacia ou Enganação para interagir amigavelmente, ou se prometer proteger o NPC, pode anular o bônus de +10 para resistir a revelar sobre Lorelei. Delmond não responde bem a isso (ele realmente acredita na ideologia purista), Marwen pode ser convencida e Zagar está quase pedindo para ser convencido. Crianças em geral podem ser facilmente convencidas, adultos têm 50% de chance de serem puristas de coração ou apenas estarem intimidados.

Se os personagens adotarem esta abordagem, veja a descrição das construções em Dornbach (com os NPCs que podem ser encontrados em cada uma) e a linha de tempo.

Fase 4

Rota para o Ritual

A não ser que os jogadores tenham um plano muito concreto em contrário, tente fazer com que cheguem a Dornbach ao meio-dia. Assim que entram em contato com os primeiros aldeões, dão início a uma cadeia de acontecimentos. Já tendo conduzido o primeiro experimento bem-sucedido, Lorelei estava pronta para realizar o ritual pela segunda vez, transformando Andrisse. Estava esperando um momento propício, um dia auspicioso segundo sua própria pseudociência mística, mas quando nota que a aldeia está chamando atenção de forasteiros, decide realizar o ritual na primeira oportunidade: a próxima meia-noite.

Nada disso tem fundamento científico ou mágico. Lorelei poderia realizar o ritual a qualquer momento, o que funciona é a corrupção da Tormenta e a própria máquina mágica. Contudo, assim como ela não sabe que está transformando outras raças em lefou (acha que são humanos), também não sabe como o ritual funciona.

Se os personagens não interferirem ou falharem, Lorelei vai transformar Andrisse em "humana", então partir para Valkaria, onde pretende expor sua "grande descoberta", apoiada por Syvarian. Ela não sabe que nada disso tem a menor chance de acontecer. Mesmo se for bem-sucedida e sair da aldeia, não vai receber o apoio de Syvarian, pois o kliren nem mesmo está lá. Ela já cumpriu seu propósito, que era estabelecer um culto à Tormenta em Dornbach e espalhar a mácula da tempestade. E, é claro, se conseguisse a atenção de algum nobre em Valkaria, seria imediatamente presa.

Contingência: Atrasados ou Adiantados

Como o horário específico não tem importância, você pode adaptar o momento do ritual para tornar a aventura mais divertida. Por exemplo, se os jogadores ignorarem as pistas e estiverem prontos para deixar Dornbach, mude o horário do ritual para logo depois de sua saída (assim eles verão os preparativos sendo feitos e podem notar algo estranho).

LINHA DE TEMPO DO RITUAL

12:00. Os personagens chegam a Dornbach. Dois aldeões "guerreiros" vão ao salão principal e avisam Lorelei. Os heróis têm uma pequena chance de notar que os dois foram ao salão assim que os viram (Intuição CD 25).

13:00. Se os personagens ainda não tiverem entrado na taverna, Marwen os convida, tentando deixá-los à vontade e criar o clima amistoso. Ainda não envenena sua comida com poções. Zagar está comendo lá também. Marwen o manda ir trabalhar (não quer que o comportamento do ex-trog desperte suspeitas). Um aldeão observa os aventureiros.

14:00. Se houver não humanos no grupo, Delmond os convida para "conhecer o salão" usando as desculpas que já foram descritas. No caso de mais de dois não humanos, eles são separados — um grupo é convidado para conhecer o salão, outro é levado para um ponto mais afastado (oficina, moinho...), onde Lorelei aguarda com o lampião. Se houver qualquer abertura para isso, Delmond também se oferece para "aprimorar as armas".

15:00. Se aventureiros estiverem presos no subsolo do salão, Lorelei se mostra. Ela os interroga, tentando descobrir o que eles sabem. Não revela ainda seu plano ou sua "visão", mas os prisioneiros podem notar que algum mecanismo complexo está sendo montado no porão. Eles podem conversar com Andrisse, que está na cela ao lado. Se os outros aventureiros fizerem menção de entrar no salão, os aldeões tentam de tudo para mantê-los longe, desde pedidos de ajuda/resgate até combate direto. Os aldeões evitam atacar os heróis, principalmente à vista de todos, mas podem até mesmo se ferir de propósito ou se atirar no rio para que precisem ser resgatados.

16:00. A partir deste ponto, se houver hostilidade aberta por parte dos aventureiros, Lorelei já tenta realizar o ritual. Contudo, ela acha que o momento não é propício e só fará isso em último caso. Se isso não acontecer, os aldeões e soldados continuam a montar cuidadosamente a máquina. Lorelei lança *Sono* a partir de pergaminhos nos prisioneiros para poder retirar seus equipamentos. Zagar finalmente termina seu almoço (após ser interrompido inúmeras vezes por Marwen e não conseguir usar os talheres direito).

17:00. Um problema na montagem da máquina faz com que Delmond seja chamado ao salão. Ao mesmo tempo, os equipamentos dos prisioneiros são levados à oficina, onde são escondidos embaixo de pilhas de entulho. Se houver um clérigo ou devoto com símbolo sagrado óbvio no grupo, um aldeão pede para que ele reze uma missa, batize crianças e/ou realize casamentos de casais cuja união não foi abençoada. Se o personagem aceitar isso, todo o processo pode demorar uma, duas ou três horas (dependendo de quantas obrigações eclesiásticas forem aceitas). Aventureiros que tenham sido vítimas de *Sono* no subsolo despertam sem suas coisas.

18:00. A máquina está pronta para ser transportada à superfície. Delmond emerge do salão. Lorelei discursa para os prisioneiros, explicando sua visão insana. Se as ações dos aventureiros tiverem acelerado a aventura, Lorelei pode discursar a partir das 16 horas. Se um clérigo estiver cumprindo obrigações litúrgicas, uma aldeã muito devota de "Valkaria" se recusa a batizar sua filha, mesmo contrariando as ordens de Lorelei. Brixon e Arsace evitam a aglomeração, recusando-se a serem casados por um forasteiro. Os aldeões "guerreiros" e os soldados estão no subsolo, prontos para lutar se for preciso.

19:00. Marwen convida todos para jantar na *Chifre de Bode*. Se eles tiverem feito qualquer serviço na aldeia, ela vai insistir para que o jantar seja de graça. A comida de todos está envenenada com as *poções de Sono*. Se os personagens comerem, devem fazer testes de Vontade. Em caso de falha, sentem-se muito sonolentos. Marwen oferece os dois quartos da taverna de graça. Caso nenhum deles fique sonolento, a taverneira tenta agir como se tudo estivesse bem. Zagar aparece de novo no salão comunal e pode ser visto tropeçando e se confundindo com o próprio corpo. Se os personagens tiverem demonstrado qualquer desconfiança ou hostilidade e tiverem entregado suas armas para "aperfeiçoamento", Delmond abandona o fingimento e quebra as armas. Como alternativa, se houver bastante equipamento na oficina, vários aldeões vão para lá e se armam com os objetos dos heróis. No subsolo, Lorelei começa a rezar para "Valkaria", numa tentativa de se purificar para o ritual.

20:00. Marwen insiste para que os aventureiros se recolham, pois estão "muito cansados". Se eles aceitarem, ela tenta convencê-los a entregar suas armaduras para serem polidas. Se aceitarem, a taverneira imediatamente distribui as armaduras a outros aldeões, mesmo que eles não saibam usá-las. Independente da resposta dos personagens, Marwen deixa os outros aldeões de prontidão no salão comunal. Os "guerreiros" estão no salão principal da aldeia, mas a taverna está ocupada por simples plebeus dispostos a lutar. As janelas dos dois quartos estão sob efeito de *Tranca Arcana*. No subsolo, Lorelei apenas aguarda o sinal de Marwen. Ela entra em contato com Torgo magicamente, chamando-o para testemunhar o ritual. Esta pode ser a primeira vez que os jogadores ouvem o nome "Torgo", mas ainda não sabem o que ele é, muito menos que é o homem de mantos escuros. Ela, os soldados e os aldeões "guerreiros" estão prontos para um combate.

21:00. As portas dos quartos dos aventureiros são trancadas por fora. Torgo chega à aldeia — a pé caso o lado de fora seja muito visível, numa aparição do gog'magogue caso todos os personagens estejam dentro de celas ou quartos. Nesse caso, eles só veem uma luz cegante tomar a aldeia. Obviamente, se o gog'magogue tiver sido destruído (os jogadores tenham optado por fazer a missão das Fazendas Gallobalt antes desta), Torgo também chegará a pé. Lorelei emerge do subsolo pela primeira vez (exceto para usar o lampião) para receber Torgo. Ela não é subserviente para com ele, mas presta respeito. Torgo ainda se esconde sob os mantos escuros. Isto pode ser uma oportunidade para quaisquer prisioneiros escaparem.

22:00. A máquina é levada para a superfície. Se houver qualquer sinal de hostilidade por quaisquer aventureiros e qualquer membro do grupo estiver trancado nos quartos, os aldeões ateiam fogo à taverna. Esta é a oportunidade para fazer Marwen trocar de lado — ela não quer ver sua taverna queimando e não odeia não humanos tanto assim. Contudo, prefere perder a *Chifre de Bode* a desafiar a ira de Lorelei, principalmente agora que o homem de mantos escuros está na aldeia. Os personagens precisarão de testes sociais e argumentos para convencê-la.

23:00. A máquina já está montada na superfície. Os prisioneiros são levados para a superfície. Todos os aldeões, aldeões "guerreiros", soldados, Lorelei e Torgo estão reunidos na praça central. O ritual pode começar a qualquer momento. A esta altura, todos os aldeões são capazes de dar a vida para combater os heróis — têm mais medo de Lorelei do que da morte. Os únicos aliados ou mesmo figuras neutras que os aventureiros podem ter por perto são NPCs que eles tenham convencido de antemão. Se houver qualquer dúvida sobre o que está acontecendo ou ponto de trama que não tenha sido explicado, algum NPC disponível explica. Aldeões amigáveis relatam tudo com medo, suplicando ajuda; aldeões hostis relatam com ódio, dizendo que qualquer resistência é inútil.

00:00. O ritual começa. Cada transformação demora cinco rodadas. Lorelei transforma primeiro Andrisse, depois qualquer outro NPC. Em seguida, parte para os heróis. Contudo, se eles tiverem se mostrado muito problemáticos, a cultista pode começar por eles. Qualquer soldado ou aldeão dá a vida para garantir a Lorelei uma rodada a mais para realizar o ritual. Apenas Torgo não se mete — para surpresa, decepção e desespero de Lorelei. Ele só se mantém afastado. Assim que o combate ficar aguerrido, ele vai embora.

01:00. Se os personagens não tiverem feito nada para deter o ritual, a esta hora ele está completo. Andrisse e quaisquer outras vítimas estão irreversivelmente transformadas em lefou (embora Lorelei e os outros cultistas achem que eles são humanos). Torgo vai embora sem se revelar. Lorelei cai de joelhos, chorando e agradecendo a "Valkaria" pela bênção. Os aldeões se recolhem para amanhã começar mais um dia com um clima amistoso e acolhedor.

O Ritual de Purificação

O ritual que Lorelei usa para transformar não humanos em lefou com aparência humana é simples, mas aterrador. A própria cultista não entende a natureza do ritual. Faz gestos e entoa cânticos desnecessários, na crença de que eles fazem a conversão funcionar. Na verdade, o ritual é uma grande magia divina auxiliada pelas engenhocas.

O primeiro passo do ritual é a montagem da Máquina de Purificação, uma grande gaiola cheia de bolas de cristal penduradas — além de cristais rosados, como aqueles vistos no implante de Vadrinne. Uma espécie de para-raios sobe do topo da gaiola e quatro lanças ligadas à gaiola por correntes se fincam no chão. Este ritual só funcionaria em lugares maculados pela Tormenta, como as próprias Centrais, pois se liga com a "mácula" presente na terra. Em locais "limpos", o ritual apenas mataria suas vítimas — algo que Lorelei vai descobrir se não for detida pelos aventureiros.

Após a montagem da máquina, a vítima tem que ser colocada dentro da gaiola. A estrutura é muito aberta, não impedindo a passagem de uma criatura Grande ou menor. Assim, é preciso prendê-la ou mantê-la no lugar de alguma forma (por exemplo, Zagar foi mantido na gaiola através de puro medo). Um humano também deve ser colocado na gaiola. Em geral este é um voluntário de Dornbach, mas pode ser um personagem.

Com a gaiola montada, a vítima presa em seu interior e o voluntário de pé a seu lado, aguardando o ritual, Lorelei toma a frente. Ela ergue os braços e entoa uma espécie de oração:

"Valkaria, remova a sujeira deste amaldiçoado! Um de seus filhos se oferece como ícone de sua perfeição! Que sua pele esconda a feiura, que seus ossos moldem a carne deformada, que sua mente elimine a depravação! Torne-o perfeito, minha mãe! Torne-o humano!"

Um relâmpago atinge o para-raios e líquido rubro verte da terra, subindo pelas lanças, até recobrir a gaiola. A eletricidade e o sangue convergem sobre o humano, destroçando seu corpo aos poucos. Os pedaços de carne, osso e órgãos são atraídos para o não humano, recobrindo-o com uma massa sangrenta.

O processo inteiro demora cinco rodadas.

Rodada 1: Lorelei entoa a oração.

Rodada 2: relâmpago e sangue, humano morre.

Rodada 3: não humano começa a ser recoberto de matéria sanguinolenta. Perde a primeira de suas características de raça (na ordem em que estão no livro).

Rodada 4: não humano está totalmente coberto de matéria sanguinolenta, perde a segunda de suas características de raça.

Rodada 5: não humano perde todas as características de raça restantes e cai desacordado, com 0 PV e estabilizado. Apenas um *Desejo* pode reverter isso.

Uma vez que o ritual tenha iniciado (ou seja, a partir da rodada 2), nem mesmo a morte de Lorelei vai detê-lo. É preciso destruir a máquina ou retirar a vítima. Se o grupo pensar em matar Lorelei jogando-a na gaiola, terá uma surpresa ao ver que o ritual não tem efeito, pois ela não é humana, mas lefou!

Se Lorelei morrer, Delmond tentará realizar o ritual, mas tem apenas uma chance de 50% de ser bem-sucedido. Em caso de falha, ainda assim o humano morre, mas nada acontece com o não humano.

O ritual só funciona com humanoides, monstros (exceto lefou) e espíritos. No entanto, sílfides não se convertem em lefou, apenas são destruídas. O ritual não tem efeito sobre mortos-vivos e construtos.

Fase 5

Desfecho

Uma vez que os personagens tenham desvendado a verdade sobre Dornbach e detido o ritual, o que exatamente vai acontecer fica a cargo deles. Lorelei prefere morrer a ser capturada, especialmente se o grupo contiver não humanos. Na verdade, ela pode tentar se sacrificar para purificar um não humano (tendo uma péssima surpresa no processo). Se a cultista tiver qualquer oportunidade, vai cometer suicídio para evitar ser presa ou dar qualquer informação. Contudo, uma vez que seja interrogada, ela tem orgulho de falar sobre seu experimento e sua religião. Ela conhece o nome "Torgo" e sabe que ele já surgiu para ela numa grande luminosidade no céu (a mesma descrição de como os criminosos desapareceram na primeira aventura), mas não sabe o que ele é, nem sua ligação com o Dr. Vesper.

A informação mais importante que Lorelei conhece é a identidade de Syvarian. Ela diz que Syvarian é um líder de homens, alguém que parece um comandante militar, um oficial de média patente como ela mesma. Ela sabe que Syvarian está liderando criminosos e não gosta disso. O que ela diz voluntariamente é que Syvarian está por perto, nas Colinas Centrais, e tem um exército a sua disposição. Onde está este exército? Como mover um exército por este terreno?

Relatos da Mesa Original

Sempre em sua missão de angariar NPCs, os Cães das Colinas capturaram e converteram Lorelei. Confesso que essa foi minha maior surpresa em mais de um ano de jogo. Lorelei é uma vilã odiosa: rituais profanos e experimentos com cobaias inteligentes são apenas *alguns* de seus crimes!

A redenção de alguém como Lorelei é algo duvidoso e pode ir contra a moral de alguns jogadores. Se houver uma tentativa de trazê-la para o lado do bem, julgue a situação por vários ângulos. Na mesa original, o paladino Ignis Crae tinha como objetivo justamente redimir vilões e outros desgarrados, e tomou Lorelei como seu projeto mais difícil.

Se houver um caso assim no grupo, meu conselho é deixar que a vilã seja convertida — mas impor consequências caso os jogadores relaxem ou se descuidem ao lidar com ela.

Ela não sabe. Se os personagens forem insistentes em interrogá-la, notarão que ela não passa de um peão para Syvarian. Lorelei na verdade conhece bem pouco.

Um problema mais grave são os aldeões. Cerca de metade da aldeia protegeu e obedeceu a Lorelei, sendo culpados de colaboração com a Supremacia Purista e culto à Tormenta — ambos crimes que podem condenar alguém à morte. Os heróis estão dispostos a executar tantos aldeões? Vão prendê-los? Onde? Quando tudo desabar, vários aldeões simplesmente fogem pelas colinas, embora outros peçam clemência, refugiem-se em suas casas ou apenas ajam como se nada tivesse acontecido (eles foram enganados, não?). Se Annabel estiver com os personagens, sua resposta é uma só: executar os aldeões! A mais velha das Dahllan Daninhas não vai realizar um banho de sangue, mas vai atacar qualquer aldeão que tenha sido violento com ela. Uma intervenção dos heróis ou de Grena é suficiente para deter sua vingança.

Mas tudo isso é escolha do grupo. Por enquanto, Dornbach foi derrotada, ainda que o ódio permaneça nos corações de seus habitantes...

AVENTURA 4

O TERROR QUE VEIO DO CÉU

"É, não podemos mais resolver tudo sozinhos. Nossas cabras estão desaparecendo ou sendo trucidadas. Que tipo de desgraçado sem mãe faz isso com cabras? ~~Nossas plantações estão sendo queimadas.~~ Se puderem mandar alguém aqui para ajudar, vão mostrar que o pessoal daqui está errado sobre forasteiros. Mas não vão, né? Tudo bem, vamos continuar nos virando aqui, como sempre.

Nathanael Gallobalt, Fazendas Gallobalt, depois da Pedra do Corcunda, a dois dias de viagem a norte se vocês não forem lerdos demais."

O VILÃO E SEU OBJETIVO

O vilão desta aventura é ninguém menos que Torgo, agindo sob ordens diretas de Syvarian. O que Torgo quer é simples: expulsar os Gallobalt das Colinas Centrais ou, se isso não for possível, simplesmente matar todos. Syvarian quer se livrar dos Gallobalt porque eles são teimosos e problemáticos, recusando-se a sequer ouvir uma proposta de compra de terras. Além disso, sua plantação de achbuld pode ser usada para abastecer a Companhia dos Irmãos e fomentar a guerra entre irmandades em Valkaria.

FASE 0

NORMALIDADE

Se esta for mesmo a quarta aventura, os jogadores já devem ter montado parte do quebra-cabeça. Já sabem que existe uma facção criminosa operando nas Centrais, comandada por alguém chamado "Syvarian". Já sabem que existe atividade da Tormenta na região e que de alguma forma as duas coisas estão ligadas. Já enfrentaram Zardu e se depararam com o relógio incrustado em seu peito. Também sabem que há ciência mágica louca e experimentos com cobaias inteligentes envolvidos nisso tudo. Sabem que Syvarian tem algum interesse pelas Colinas Centrais. E, no centro da trama, o metal arco-íris. O objetivo no início da quarta aventura, seja ela qual for, é que o grupo note que existe uma conspiração agindo nas Centrais, com o objetivo aparente de remover a maior parte de seus habitantes, ou ao menos os mais ativos e extraordinários. Contudo, a natureza exata do plano ainda deve ser um mistério.

Se a última aventura que o grupo jogou for a missão em Dornbach, eles devem estar pensando no que fazer com os aldeões e com quaisquer sobreviventes dentre os puristas. Permita que tomem a decisão que quiserem. O Forte Cabeça-de-Martelo não é grande, mas tem celas para abrigar cerca de 10 prisioneiros. Na verdade, prisioneiros e ameaças sérias como os puristas e a Tormenta

podem estar fazendo os personagens pensarem em pedir ajuda às autoridades. Isso também não é problema. Apenas faça com que os NPCs (principalmente Belinda e Morgan) lembrem a eles que qualquer ajuda vai demorar a chegar. Enquanto isso, uma emergência está acontecendo *agora*. Não é hora para os únicos aventureiros da região saírem em busca de reforços.

Também no início da quarta aventura o Dr. Vesper se despede e parte, dizendo que vai para Valkaria. Ele pode inclusive se voluntariar para levar uma mensagem pedindo ajuda... Caso os personagens tentem impedir o velho inventor de sair pelas Centrais, ele diz que sabe se cuidar. Já viajou muito e não vai se deixar intimidar por bandidos agora que já está velho. Os heróis não sabem disso, mas se Arthemus fosse atacado por bandidos, os coitados não teriam chance.

A despedida do Dr. Vesper pode dar o tom do início. Além disso, histórias do Herói Louco, boatos e acontecimentos estranhos das colinas são boas opções. O mestre pode dar a dica de que, se as coisas estão mesmo "esquentando" nas Centrais, esta pode ser uma das últimas chances para explorar a região em busca de segredos ou curiosidades.

MOTIVAÇÃO

Não haverá um chamado à aventura claro. Os personagens são verdadeiramente livres para fazer o que quiserem, o que inclui explorar as Colinas Centrais, ajudar na *Metais do Baixote*, interagir com NPCs, colaborar com o Forte Cabeça-de-Martelo... Como sempre, os jogadores são desencorajados a deixar as Centrais. Se já tiverem jogado três aventuras, provavelmente estarão bem inseridos na trama e já terão relações com diversos NPCs.

O pessoal do Forte tem comentários sobre a família Gallobalt e sua fazenda.

Fazendas Gallobalt:

"Nunca incomodaram ninguém. Na verdade, assim que nós chegamos, o patriarca dos Gallobalt veio nos cumprimentar, dar boas-vindas e entregar presentes. Boa vizinhança, entende? O que mais? Ah, sim, eles são ricos. O que quer dizer que claramente estão envolvidos em algo ilegal. Como assim 'por quê'? Você vê mais alguém rico nas Centrais? Mais alguém tentando fazer política de boa vizinhança com o Exército do Reinado? Os Gallobalt querem parecer bonzinhos. Pode acreditar. Mas se estão pedindo ajuda devem estar mesmo precisando..." (Doran)

"Se eu precisasse escolher alguém das Centrais para sentar e tomar uma cerveja, seriam os Gallobalt. Eles são os mais normais por aqui. Têm suas fazendas, não criam problemas, não acham que todos são seus inimigos. Eu mesmo queria poder ajudá-los. Mas soldados do Exército do Reinado não estão nas Colinas para se meter nos assuntos dos locais. Se os Gallobalt estiverem sob ameaça da Supremacia Purista ou de algum outro inimigo externo, poderíamos ajudar. Caso contrário, eles estão por conta própria." (Mortimer)

"Os Gallobalt são gente de bem! Muito mais que os outros das Centrais. Podemos ver no rosto do patriarca que ele é uma pessoa direita, que não se rebaixa ao nível de *alguns* destas terras. Se eles têm dinheiro é porque mereceram. Já me ofereci para trabalhar como guarda em sua propriedade em meus horários de folga, mas o senhor Nathanael não aceitou. E de qualquer forma o Sargento disse que isso é proibido. Eu nunca contrariaria as ordens do Sargento, mas ele tem que notar que as altas autoridades das Colinas deveriam trabalhar juntas..." (Fermond)

CONTINGÊNCIA: DESMASCARANDO ARTHEMUS

Jogadores de RPG veteranos podem notar que o Dr. Vesper esconde algo sinistro — nem que seja porque ele não parece ter outra função na história. Se isso acontecer, não tente desencorajá-los. Belinda e os soldados ficam muito surpresos e vão tentar impedir os aventureiros de usar violência contra o idoso, mas não podem *garantir* que ele seja inocente. Assim, é bem possível que seja confrontado.

Contudo, nada que personagens de patamar iniciante possam fazer é capaz de revelar a natureza de um mestre manipulador que se preparou exatamente para isso. Se os personagens rolarem bem em Intuição, Investigação ou outras perícias relevantes, não role testes opostos, apenas diga que eles têm certeza de que Arthemus não está escondendo nada. Mesmo que eles o deixem nu, não vão encontrar um relógio em seu corpo, pois os relógios do Dr. Vesper estão em seus olhos mecânicos, guardados em segurança em Valkaria.

A única chance real de o grupo pegar Arthemus numa mentira é se jogadores veteranos reconhecerem a anatomia kliren pela descrição e se recusarem a admitir que seus personagens não saberiam disso. Arthemus então inventa uma história sobre estar exilado de uma guilda mercantil tirânica e escondido em Arton. Ele se finge de humano para evitar ser reconhecido...

Aconteça o que acontecer, Arthemus não vai revidar. Os outros NPCs intercederão a seu favor caso os heróis o ataquem, mas ele próprio só vai se encolher num canto. Caso eles queiram capturá-lo, Arthemus se deixa ser preso e não tenta escapar. Apenas aguarda em sua cela, infeliz e calado. Ele fica assim até o dia

do ataque de Syvarian e sua horda. Caso o grupo queira dar cabo dele, o Dr. Vesper não demonstra sua incrível resiliência e as máquinas mágicas em seu corpo. Pelo contrário, envia todas as partes artificiais que estão dentro dele para um espaço dimensional etéreo e aguarda a morte como um simples velhinho indefeso. Ele prefere morrer a comprometer sua missão. Se isso acontecer, sua consciência vai despertar num corpo de golem — uma contingência infeliz, mas necessária para continuar com o plano.

Os únicos que conhecem o rosto de Arthemus são o próprio Syvarian (que só é visto pessoalmente no último combate) e Torgo (cujo rosto metálico é quase impassível). Os personagens *podem* notar o reconhecimento nas reações desses dois. Caso isso aconteça, permita que tenham enfim sua confirmação. Desmascarado desta forma, Arthemus Vesper simplesmente foge, jurando vingança como um bom vilão.

CONTINGÊNCIA: CAÇANDO BANDIDOS

Talvez, com todos os acontecimentos que o grupo já presenciou, eles decidam sair pelas Colinas Centrais em busca de Syvarian e dos criminosos que vêm intimidando os locais. Embora isto esteja fora do planejamento das aventuras em si, não é um problema, mas uma oportunidade. Deixe que eles vasculhem as Colinas, sempre rolando na tabela de Encontros nas Colinas Centrais. Pessoas com conhecimento razoável da região (Quimby, Nada Mais que a Verdade, Arlo...) podem dizer que não viram nenhum bandido, mas testemunharam os "clarões" à noite. Qualquer um familiarizado com a região tem o mesmo ponto de vista: é muito fácil se esconder nas Colinas Centrais, mas se um grupo grande de forasteiros não está mostrando nenhum sinal de passagem, devem ter meios especiais de viajar por aí.

Fase 1

ENCONTRO NAS CENTRAIS

No caminho para as Fazendas Gallobalt, role uma vez na tabela de Encontros nas Colinas Centrais. Esta fase pode ser ignorada se a aventura estiver se desviando demais, lenta ou apenas precisar de mais foco, de acordo com a percepção do mestre.

Fase 2

ACOLHIDA NA FAZENDA

Os personagens não têm dificuldade em encontrar as Fazendas Gallobalt com as indicações certas.

Três casas de madeira, grandes e bem-cuidadas, se escondem num vale, atrás de uma formação rochosa que lembra um velho de barba muito comprida e encurvado — a Pedra do Corcunda. Também há um celeiro, cercados de animais e todas as outras estruturas de uma fazenda próspera, tudo com aparência de capricho e dedicação. Cabras podem ser vistas pastando e escalando as colinas. Contudo, há poucas plantações: apenas alguns vegetais em áreas pequenas. Um paredão de pedra quase divide o terreno da família.

Vocês veem um menino de mais ou menos 10 anos brincando não muito longe. Ele está usando um elmo grande demais para sua cabeça. Ao vê-los, não se assusta, mas corre para uma das casas, chamando seu pai.

As Fazendas Gallobalt são o lugar mais próspero das Colinas Centrais, mas suas plantações de subsistência e criação de cabras não fazem jus a essa riqueza. Isso porque, atrás do paredão, está a verdadeira plantação dos Gallobalt — a droga chamada achbuld.

Alon, que está brincando no vale, é o primeiro a ver a chegada dos personagens. Ele está usando um elmo grande demais para sua cabeça, que serve para o propósito duplo de esconder os chifres e ajudar na brincadeira. O menino se surpreende mas não parece assustado, então sai correndo para chamar Nathanael e os outros adultos.

Após alguns minutos, um grupo de adultos se aproxima. Eles não parecem hostis, mas são um pouco resguardados. O que chama sua atenção é que todos usam algo cobrindo suas cabeças: chapéus, elmos, até mesmo um grande lenço amarrado.

Os Gallobalt demoram algum tempo para chegar, pois estavam na plantação de achbuld. Além disso, quase todos precisam esconder os chifres, cobras, crânio descarnado ou folhas de achbuld na cabeça... Os Gallobalt escondem seus traços não humanos, mas personagens observadores podem notar sua pele pálida demais (no caso dos suraggel) ou cinzenta (no caso da medusa). Aventureiros que já tenham encontrado as Dahllan Daninhas reconhecem imediatamente a semelhança familiar entre Vadrinne e suas irmãs.

Uma vez que os adultos cheguem, os personagens são bem recebidos pelos Gallobalt. A família não é amigável demais e guarda alguma desconfiança com estranhos, mas são cordiais. Nathanael se porta como o típico patriarca durão — é educado, mas não tolera bobagens ou gente bisbilhoteira. É possível notar que nenhum dos Gallobalt demonstra qualquer surpresa ou estranhamento com *nenhum* tipo de personagem, por mais exótico, sobrenatural ou aparentemente maligno que seja. Um osteon, um golem ou uma sílfide vão receber exatamente o mesmo tratamento que um humano ou anão. Enquanto Nathanael serve vinho, Salisha irá perguntar sem cerimônias se personagens que não comem desejam algo e "se não podemos lhes dar vinho, o que podemos fazer por vocês?".

A única coisa estranha sobre os Gallobalt (além do fato de que não tiram os chapéus dentro de casa) é sua recusa em deixar os personagens olharem atrás do paredão. Eles não são hostis, mas dão qualquer desculpa possível: lá atrás não há nada interessante, vai demorar muito para ir e voltar, parece que uma maldição recai sobre quem se aventura por lá... Porém, eles não são mestres manipuladores — testes de Intuição podem revelar que estão escondendo algo.

Se, por outro lado, os aventureiros parecerem muito ingênuos (magos tímidos, clérigos recém saídos da clausura, bárbaros broncos...) algum dos Gallobalt faz uma experiência. Usa uma folha de achbuld para decorar alguma comida que esteja servindo ao grupo. Se nenhum deles reconhecer a planta (testes de Conhecimento, Ladinagem ou Sobrevivência), então a família alegremente permite que eles vejam a plantação, dizendo que são folhas de chá. A mentira permite um teste de Intuição para ser notada. De qualquer forma, é difícil que o grupo passe a aventura inteira sem perceber que os Gallobalt cultivam algo ilegal, mas pode ser um desenvolvimento engraçado.

Além do achbuld, os aventureiros podem descobrir as armas de fogo da família Gallobalt. Eles não as exibem ostensivamente, mas também não escondem. É possível ver um mosquete num canto, talvez uma

As Relações Familiares dos Gallobalt

Meu maior desafio em toda a campanha foi expressar o conceito de dois irmãos morarem, cada um com sua família, em casas próximas.

Embora não haja nada misterioso, sinistro ou estranho na maneira como os Gallobalt vivem ou em suas relações familiares, na mesa original tanto jogadores quanto público não só tiveram dificuldade de entendê-las como, por mais que eu dissesse que não havia nada inapropriado, insistiram que havia. Não adiantava dizer "Não estou sendo sarcástico, é uma família normal". Dois dos jogadores inclusive têm uma situação de moradia quase igual (dois irmãos, cada um com uma companheira, vivendo cada um num apartamento do mesmo prédio), e isso não fez diferença. Um espectador chegou a "concordar" comigo: "Não é nada estranho mesmo, no interior as pessoas casam com parentes distantes".

Ninguém casou com parente nenhum, vamos lá.

Havia dois irmãos suraggel: Nathanael e Salisha Gallobalt. Nathanael casou com a medusa Ritanna (nenhum parentesco com os Gallobalt). Já Salisha teve um filho com um homem nunca mencionado (que também não era seu parente) e depois casou-se com o osteon Haran (de novo, nenhum parentesco).

Decididos a tocar a fazenda em conjunto, os irmãos construíram duas casas próximas, no mesmo terreno. Uma casa para cada casal. Numa casa vivem Nathanael e Ritanna. Na outra, Salisha e Haran.

Nathanael e Ritanna tiveram um filho: Alon. O garoto atualmente tem 10 anos e mora com os pais.

Salisha tem um filho de um relacionamento anterior: Jansel. Jansel atualmente tem 18 anos. Foi criado por Salisha e por Haran, seu padrasto, que Jansel chama de pai.

Recentemente Jansel conheceu a meia-dríade Vadrinne. Ambos se apaixonaram. Jansel saiu da casa dos pais e o jovem casal montou uma casa nas proximidades.

Existe muito mistério e bizarria nas Centrais, não há necessidade de procurar esquisitices em uma relação normal de irmãos e cunhados que administram juntos uma fazenda.

pistola sobre uma mesa em outra sala. Armas de fogo são ilegais nas Colinas (como em todo o Reinado), mas provavelmente a esta altura os personagens já se depararam com outros NPCs que as usam. Essa lei simplesmente "não pegou" nas Centrais.

Vocês não comem tão bem há tempos. Nathanael, o patriarca, demonstra certo orgulho pelas conservas que costuma fazer, enquanto que sua esposa Ritanna exibe um assado com cheiro maravilhoso. O jovem casal formado por Jansel e Vadrinne fica o tempo todo de mãos dadas. Salisha se ocupa de servir vinho, enquanto que seu marido Haran é o único que se mantém quieto.

VAMOS FALAR DE NEGÓCIOS

Uma vez que os novos NPCs sejam estabelecidos, Nathanael toma a frente e explica seu problema: *algo* está matando as cabras, deixando-as destroçadas ou queimadas. Se não houver risco, eles também revelam que este "algo" está queimando as plantações. Normalmente a família não depende de ninguém — de fato, exceto pelo Forte Cabeça-de-Martelo, os Gallobalt devem ser o enclave mais bem preparado contra inimigos das Colinas Centrais. Contudo, sempre que eles tentaram isso, falharam. A "coisa" que ataca as fazendas é um brilho cegante no céu, que surge de qualquer ponto, a qualquer momento, mas sempre à noite. O inimigo já passou meses sem atacar e já atacou várias vezes na mesma semana. Os Gallobalt não sabem o que é, mas dizem que sempre ataca com fogo e rajadas de vento. Um som enervante, baixo e grave acompanha os ataques, tomando o vale. O que quer que seja não se aproxima. Nathanael, Ritanna, Salisha, Haran e Jansel já atiraram na coisa incontáveis vezes, mas suas balas não parecem ter efeito. Eles já fizeram turnos de vigilância para aguardar os ataques, cada membro da família passando uma noite de sentinela, mas temem que, isolados, sejam alvos fáceis e acabem mortos. Se ficarem juntos como sentinelas, prejudicam o trabalho na fazenda (que é pesado e depende da participação de todos). Eles simplesmente não sabem mais o que fazer.

"Já expulsamos orcs e botamos gnolls pra correr. Nenhum bandido tem coragem de entrar aqui. Monstros? Hah! Deem uma olhada nos troféus nas paredes. Mesmo se essa coisa, o que quer que seja, apenas chegasse do céu, não seria problema. Daríamos conta sozinhos. Mas não sabemos o que é, não sabemos quando ou por que nos ataca. Tudo que sabemos é que, se não dermos cabo dele, vai dar cabo de nós."

Após apresentarem o problema, os Gallobalt deixam que os aventureiros discutam, investiguem ou sugiram algo. A família não pode ditar o rumo da aventura. Se soubessem o que fazer, já teriam resolvido o problema. Durante estas interações, peça testes de Percepção ou Intuição dos personagens. Qualquer valor que não seja catastrófico revela que Alon está olhando para eles meio inquieto, como se escondesse alguma coisa. Um valor 20 ou maior revela que Jansel e Vadrinne trocam um olhar discreto e conspiratório.

Esta cena e outras semelhantes, antes da investigação, se estendem enquanto os jogadores quiserem. Eles podem descobrir a verdade sobre os Gallobalt ou ignorar tudo sobre a família. Suas interações dependerão de sua própria curiosidade e da composição do grupo — devotos de Khalmyr, paladinos e outros "certinhos" poderão ficar indignados, enquanto ladinos ou devotos de Hyninn podem até pedir dicas de negócio! Esteja preparado para todo tipo de interação com a família Gallobalt; eles dificilmente gerarão reações neutras.

A Verdade sobre os Gallobalt

A família Gallobalt esconde suas verdadeiras raças porque costumam ser mal vistas (suraggel descendentes de demônios, medusa, osteon) ou porque denunciam a plantação (dahllan com achbuld nos cabelos). Parte da aventura é descobrir sua natureza — portanto, ressalte os chapéus e tente despertar a curiosidade dos jogadores.

É bem provável que o grupo não vá julgar a família apenas por suas raças. Isso ajudará os Gallobalt a confiarem neles e se abrirem (talvez até mesmo a respeito do achbuld). Caso algum personagem seja intolerante, a família se mostra unida e defende cada um de seus membros.

CONTINGÊNCIA: PARE EM NOME DA LEI!

É possível que um grupo muito certinho se recuse a ajudar os Gallobalt — ou até mesmo tente prendê-los. No primeiro caso, não interfira. Os personagens não são obrigados a aceitar qualquer missão. Nathanael e os outros não vão tolerar desrespeito, mas não usarão de violência se não forem atacados primeiro. Simplesmente irão expulsar os personagens da fazenda, dizendo que não esperavam outra coisa de forasteiros.

Nesse caso, antes da quinta aventura toda a plantação de achbuld é queimada e a família foge das Centrais. Se Annabel souber disso, ficará furiosa com o grupo, podendo chegar a atacá-los. Afinal, antes sua irmã pelo menos estava nas Colinas. Durante a quinta aventura, Syvarian vai usar o gog'magogue (que não será destruído ou libertado agora), o que vai dificultar *muito* as coisas. Para começar, os inimigos cairão dentro do Forte, ignorando as paliçadas...

Por outro lado, se os personagens tentarem prender os Gallobalt, haverá luta — e não será uma luta fácil. A família não vai medir esforços para defender sua liberdade. Num ataque imediato, os aventureiros estarão em desvantagem e será difícil levar a melhor. Se eles tentarem reunir reforços, Annabel pode ajudá-los (para recuperar a irmã) e Moira pode ser convencida a lutar, embora não vá se voluntariar. O sargento desaprova esse tipo de ação: tráfico de achbuld é ilegal, mas não é assunto do Exército do Reinado. Se, por acaso, os Gallobalt forem presos ou mortos com ajuda de Annabel, Vadrinne nunca perdoará a irmã.

Fase 3

Investigação

Provavelmente a primeira coisa que os heróis tentarão fazer é obter mais informações sobre os ataques e o que os Gallobalt sabem. Deve ter ficado claro para eles que a família esconde algo — e provavelmente que Alon, Jansel e Vadrinne têm ainda mais segredos.

Alon

"Eu gosto da Vadrinne, mas eu vi uma coisa... Não sei o que está acontecendo com ela! Não contem pro meu pai e pra minha mãe que eu falei nada!"

O garoto claramente está escondendo algo. Contudo, se for abordado na frente de qualquer adulto de sua família, não vai falar nada — ele respeita muito seus pais e obedece à diretriz de sua mãe, que manda que acolham Vadrinne muito bem. No entanto, ele vai tentar sinalizar para falar a sós com qualquer herói que lhe der atenção. Alon está muito envergonhado disso, mas acha que Vadrinne está de alguma forma ajudando os inimigos. Ele a viu andando à noite, como se estivesse sonâmbula, com "algo" iluminado sob sua pele, em direção ao "brilho" que dominava o céu. Vadrinne sumiu no meio da luz e só voltou depois de vários minutos. Ela passou por ele sem notá-lo e entrou em casa.

"Eu queria ajudar a pegar o brilho, mas o meu pai não deixava. Daí eu comecei a ir pra plantação de noite, depois que todo mundo já tinha ido dormir, pra ficar de vigia. Só que eu sempre pegava no sono no meio da plantação e não via nada. Meu pai e minha mãe nunca descobriram, porque eu acordava antes que eles saíssem da cama, com o barulho dos bichos, pulava a janela de volta pro meu quarto e fingia estar dormindo."

"Mas uma vez eu acordei por causa do brilho. Fiquei assustado, ia chamar o pai, mas daí vi a Vadrinne caminhando na direção do brilho. Ela passou por mim e nem me viu. Tinha uma coisa brilhando debaixo da pele dela, bem na nuca. Não consegui ver o que era, mas era uma luz meio rosada. O brilho do céu não é rosado, é branco, meio dourado. Mas a Vadrinne foi até o brilho, ficou sumida um tempão, depois voltou. Passou por mim sem me ver de novo. Entrou na casa dela e daí eu não vi mais o que ela fez. Fiquei com medo que achassem que eu estava falando mal dela, então não disse nada."

Alon não quer falar mal de Vadrinne. Ela sempre foi muito gentil com ele e, desde que chegou à fazenda, seus pais parecem estar muito mais tranquilos e satisfeitos com a plantação — isto é, até os ataques começarem. Ele não quer acreditar que a dahllan tenha culpa de alguma forma, mas não pode negar o que viu. Sua mãe não permite que ninguém fale mal de Vadrinne, foi muito séria ao determinar que ele a tratasse como membro da família e inclusive discutiu com uma "tia mal-humorada" (Annabel) que veio tirar satisfações certa vez. Assim, o jovem suraggel se sente culpado.

Vadrinne

"Eu já criei uma ligação com a fazenda. Esses ataques estão acabando comigo."

A Dahllan do Achbuld não sabe o que ela própria tem a ver com os ataques, mas sabe que está sendo afetada. Sempre que a plantação amanhece queimada, Vadrinne acorda exausta, como se não tivesse descansado nada. A explicação para isso seria óbvia: ela claramente já adquiriu alguma ligação com esta terra, então está sendo afetada pelos ataques. Contudo, ela teme que seja algo mais sinistro, porque parece estar prejudicando sua ligação com Allihanna. Vadrinne não consegue lançar magias no dia seguinte a um ataque. Pode ser que o inimigo não esteja só atacando as plantas fisicamente — talvez haja algo profano afetando este lugar em algum nível místico.

"Ninguém precisa me dizer quando houve um ataque. Se eu acordo exausta, com dor de cabeça, sem conseguir fazer nem uma folha de árvore crescer, foi uma noite de ataque. De alguma forma essa coisa está afetando minha ligação com Allihanna!"

Além disso, Vadrinne sofreu algo durante um dos primeiros ataques. Ela estava de guarda, avistou o brilho e então não lembra de mais nada. Acordou de manhã na plantação, exausta e sem reservas mágicas. Jansel a encontrou e ela contou tudo a ele, mas os dois resolveram não revelar nada aos outros. Eles temem a reação da família e qualquer desconfiança sobre envolvimento de Vadrinne nos ataques.

Jansel

"Hã... Não, não sei nada. Acho que vou ali cortar lenha, logo vamos precisar!"

O filho de Salisha e Haran é quem tem mais a esconder. Ele definitivamente não sabe mentir e qualquer

personagem esperto pode notar que o assunto dos ataques o deixa muito nervoso. Além do desaparecimento de Vadrinne num dos primeiros ataques, Jansel tem mais um segredo, que nem sua esposa conhece:

"Não desconfiem dela só porque as irmãs são meio loucas. Eu conheço Vadrinne. Confiaria minha vida a ela!"

"Certo, tem algo... Mas Vadrinne é inocente! Essa coisa está mexendo com ela. Certa noite eu acordei e vi ela de pé, no meio do nosso quarto. Falei com ela, mas não respondeu. Parecia sonâmbula, hipnotizada, alguma coisa assim. Tinha uma luz meio rosada na nuca, sob a pele... Ela andou por toda a fazenda, entrou nos galpões, então voltou a dormir. No dia seguinte não lembrava de nada."

"Não, nessa noite não houve ataque nenhum. E de manhã ela não estava cansada e podia fazer suas magias. Nem ela mesma sabe disso, eu nunca contei."

Jansel também já testemunhou o que seu primo Alon viu: Vadrinne sumindo no meio do brilho. Mas, ao contrário do garoto, Jansel viu isso acontecer várias vezes. Ele está muito preocupado, mas confia totalmente na companheira.

Jansel tem uma teoria: Vadrinne está sendo possuída. Toda a família é composta de suraggel. A única exceção é sua tia Ritanna, uma medusa, e seu padrasto Haran, um osteon. Jansel acha que qualquer demônio que tenha maculado a linhagem está cobrando seu preço, maculando também Vadrinne. Ele tem medo que ela não se transforme apenas numa sulfure, mas se torne um peão de forças malignas e deixe de ser quem é.

SALISHA

"Uma família inteira com esses chifres? Mais cedo ou mais tarde iríamos descobrir nossas raízes... É um demônio."

Nenhum dos Gallobalt já enxergou qualquer coisa além de um forte brilho durante os ataques — exceto Salisha. Certa vez ela estava de guarda e, ao avistar o brilho, correu na direção em que achava que o inimigo estava, atirando. Foi recebida com uma rajada de fogo. Embora tenha sido obrigada a fugir das labaredas, ela jura que enxergou algo: a carranca de um demônio. Uma coisa com bocarra larga e olhos esbugalhados e separados. Caso alguém pergunte, Salisha afirma que o que ela viu decididamente não era insetoide. Era algo de carne, não carapaça.

"Eu tenho uma teoria. Até agora só contei para Nathanael. Estamos sendo acossados por um maldito demônio, provavelmente por causa de algum pacto que um antepassado nosso resolveu fazer! Quer dizer, deve haver alguma explicação para nosso sangue encapetado. Se não for um pacto, então é culpa de alguma tataravó que se engraçou com algo que ela mesma conjurou. Será que é nosso tataravô vindo se vingar de alguma coisa? Ou cobrar alguma dívida?"

"Se for isso... Bem, eu posso me entregar. De todos, sou a que menos faz falta."

Salisha está mais ou menos resignada com isso. Ela acha que, se os demônios realmente estiverem vindo para cobrar uma dívida, ela mesma deve ser a vítima a ser sacrificada. Ela é uma Gallobalt de sangue e seu único filho já é adulto. Nathanael pode ser o mais velho, mas Alon é apenas uma criança. Caso sua vida ou sua alma salvem o resto da família, Salisha está pronta a entregar ambas.

NATHANAEL

"Pode acreditar, se eu soubesse de alguma coisa, tinha deixado escrito no pedido de ajuda. Deve ser alguma guilda vindo nos prejudicar."

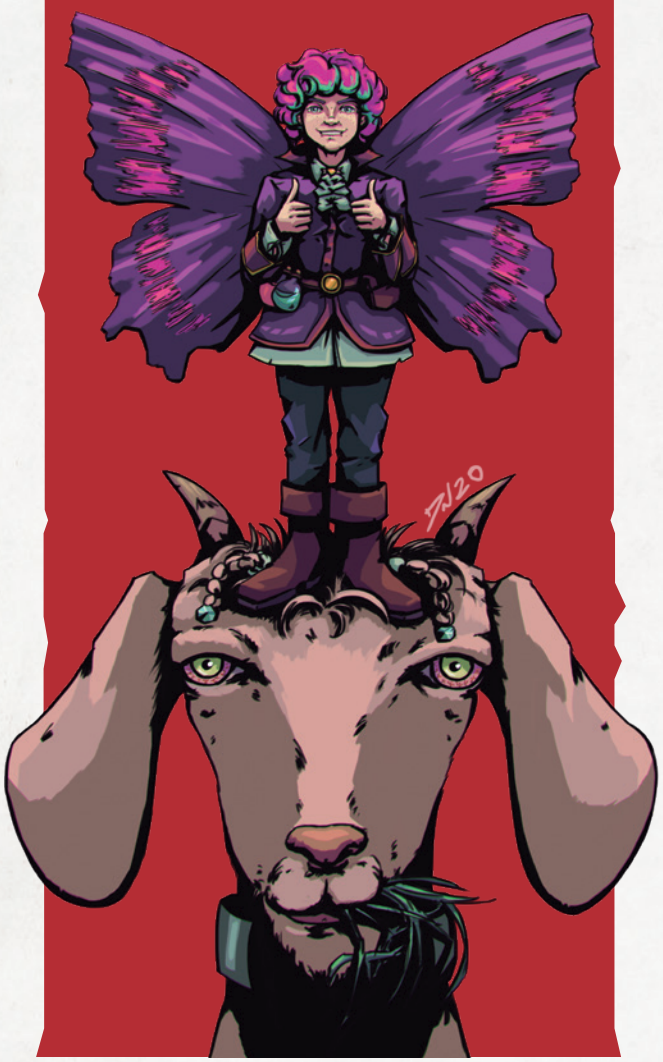
O patriarca dos Gallobalt é quem menos tem a dizer. Ele já ouviu a teoria de Salisha, mas não quer saber de sacrifícios. Nathanael só viu o brilho e as chamas. Ele acha que algum concorrente de alguma cidade que compra e vende achbuld soube de sua operação e está tentando destruí-la. O resto são truques de mágica. Surpreendentemente, é quem está mais perto da verdade.

Relatos da Mesa Original

O momento em que Ayla conversa com a cabra Clotilde (que mais tarde acaba na panela dos Gallobalt) marcou o início de uma longa e dolorosa tradição de inventar vozes e padrões de fala para cada animal que surgia no jogo.

As cabras das Fazendas Gallobalt falavam muito rápido, repetindo-se e aludindo à sua percepção limitada de um ataque de criminosos e cães do inferno: "Cachorro com fogo, humano com ferro!".

Se você também passar por isso, conte com a minha solidariedade: não é fácil interpretar bichos. Lembre-se de esconder informações importantes no meio das falas das cabras e de outros animais, para que os jogadores precisem prestar atenção, mesmo no meio da galhofa.



Autópsia das Cabras

Não há nenhum cadáver fresco de uma cabra morta por um ataque noturno, mas os Gallobalt enterram os restos das "vítimas" anteriores numa vala longe dali, com medo de que possam estar contaminadas por alguma forma de magia ou veneno. Desenterrar cabras mortas é um trabalho repulsivo, mas se os personagens quiserem fazê-lo, podem descobrir algumas informações.

Testes de Cura ou Investigação (CD 25 para ambos) revelam que as cabras foram mortas por três métodos: fogo, arremesso contra as rochas (rajadas de vento) ou boas e velhas espadas. Esta deve ser a maior surpresa — parte dos ataques foi feita por pessoas aparentemente normais portando armas igualmente mundanas.

Vasculhando a Plantação

O último ataque ocorreu há três dias, então a maior parte das pistas já desapareceu. Contudo, testes de Investigação ou Sobrevivência (CD 20) revelam que, além da queima e das rajadas de vento, a plantação foi pisoteada por um pequeno grupo de pessoas usando botas e por grandes cães ou animais parecidos.

Mais um teste (CD 25) revela alguns pedaços de arame e duas pequenas chaves esquisitas em meio às folhas. Qualquer personagem treinado em Ladinagem vai reconhecer isso como pedaços de gazuas, parte dos instrumentos indispensáveis para o ofício de um criminoso. Nenhum dos Gallobalt usa esse tipo de coisa. Talvez a teoria de Nathanael não esteja tão errada...

Qualquer personagem capaz de sentir traços místicos (Misticismo CD 20) nota a presença recente de algo infernal. Um vago cheiro de enxofre, uma aura maligna persistente. Talvez as teorias de Jansel e Salisha não estejam tão erradas...

Não é necessário nenhum teste ou habilidade especial para notar que a queima não ocorre de forma descontrolada: a plantação está calcinada em linhas quase retas, como se algo passasse metodicamente com uma língua de fogo.

Falando com as Cabras

Um personagem capaz de falar com as cabras sobreviventes descobre a visão simples destes animais sobre o que ocorreu: um brilho no céu, fogo, ventania. Homens e cães correndo e matando as cabras que viam.

O Implante de Vadrinne

Personagens treinados em Cura ou Misticismo podem ter a ideia de investigar a origem do brilho sob a pele do pescoço de Vadrinne. Não é difícil notar que há um pequeno objeto de cristal sob a pele da dahllan. Retirá-lo exige um teste estendido de Cura

(CD 25, 3 sucessos). Em caso de falha, Vadrinne sofre complicações que colocam sua vida em risco; a cirurgia deve ser interrompida e não poderá ser retomada por 1d4+1 dias. Examinar o objeto é bastante difícil, exigindo um teste de Ofício (engenhoqueiro) ou Misticismo (CD 30, com um bônus de +5 se o objeto for removido) ou alguma magia equivalente.

Se alguém conseguir extrair informações da coisa, vai descobrir que é uma junção de ciência e magia. É um aparato capaz de tomar o controle do corpo da mulher por períodos curtos. Está ligado com seus olhos e transmite o que eles enxergam a alguém distante.

Padrão dos Ataques

A partir dos relatos da família, os personagens podem notar que, embora os ataques não sigam um padrão, houve uma constante: dois dos ataques ocorreram logo antes que uma área da plantação fosse colhida. Um terceiro ocorreu quando a colheita já estava estocada num armazém. O armazém foi destruído.

Outras Ideias

Permita que outras ideias razoáveis dos jogadores forneçam pistas. No fim dessas cenas, eles devem saber que os ataques foram feitos por uma força mundana aliada a algo infernal e que, de alguma forma, Vadrinne foi envolvida nisso tudo. De preferência eles devem juntar as peças e chegar à conclusão de que os mesmos criminosos que intimidaram Bartram e a que Lorelei se refere em seus discursos também estão em atividade aqui. Unindo isso com o que Mabel LeBlanc falou sobre forasteiros tentando tirá-la de suas terras, os jogadores podem montar a hipótese de alguma organização criminosa expulsando os habitantes locais. Contudo, o que exatamente é o brilho continua um mistério.

Os jogadores também podem perceber que este "brilho" é exatamente o mesmo no qual os criminosos que levaram as armas desapareceram, que trouxe as pessoas que falaram com Zardu no Espetáculo de Prodígios e Horrores e que anuncia a chegada do "homem de mantos escuros" em Dornbach. É óbvio que tudo se encaixa.

O Que Aconteceu de Verdade

A explicação para os ataques é bastante simples. Os Gallobalt são uma força considerável nas Centrais e o Dr. Vesper ainda não tem recursos suficientes para fazer uma proposta que compense a renda que eles perderiam ao vender a plantação de achbuld. Assim, Syvarian está tentando intimidá-los. Se os Gallobalt forem embora, há o benefício secundário de levar o que sobrou do achbuld para a Companhia dos Irmãos.

Relatos da Mesa Original

Para surpresa geral do mestre, dos jogadores e do público, o paladino Ignis Crae teve um sucesso estrondoso ao realizar a cirurgia em Vadrinne. O grupo se interessou muito pelo implante e usou-o como mais uma pista na investigação que chegou aos kliren.

O cristal do implante é rosado — uma escolha puramente estética. No entanto, essa cor pode confundir os jogadores, levando-os a crer que é uma versão do vermelho da Tormenta. Eu mesmo cheguei a me confundir e falar "avermelhado" ou coisa parecida pelo menos uma vez. Se achar a cor confusa, simplesmente troque.

Syvarian não está coordenando os ataques pessoalmente. Em vez disso, Torgo vai a bordo do gog'magogue *Harpia* com alguns bandoleiros da Companhia dos Irmãos e cães do inferno. Os cães são feras que o Dr. Vesper recolheu em suas andanças pelo éter e que agora cria como bestas de ataque. São místicos, mas não foram invocados. É irônico que as vítimas dos ataques na verdade sejam *mais* místicas e sobrenaturais que os atacantes.

A explicação do "brilho no céu" é simples e trágica: gog'magogues têm sangue naturalmente brilhante. No éter divino, são pontos luminosos. Os criminosos liderados por Syvarian fazem centenas de pequenos cortes em *Harpia*. Não profundos o bastante para causar dano real, apenas para que ela sangre. Ela está em constante sofrimento. Tem plena noção do que está acontecendo, mas não sabe que seu lugar é fora de Arton.

O gog'magogue precisa de plantas em seu interior para ajudá-lo a sobreviver e para fornecer oxigênio caso saia de Arton algum dia. Torgo planejava raptar uma das Dahllan Daninhas, mas Annabel (a outra druida da família) é durona demais. Vadrinne, isolada e tendo ido investigar um dos ataques, mostrou-se a vítima perfeita. A dahllan foi capturada e recebeu um implante mecanomágico. Através do implante, o próprio Dr. Vesper pode controlá-la a partir do Forte Cabeça-de-Martelo (ou, agora, de um local seguro). Ele usa Vadrinne para dar força à vida vegetal do gog'magogue (o que esgota suas capacidades mágicas na manhã seguinte) e para espionar a fazenda. Torgo ou Syvarian também controlam a dahllan vez por outra.

Os ataques são esporádicos e imprevisíveis, para aumentar seu fator de intimidação, mas o Dr. Vesper fez questão de atacar na véspera de uma grande venda de achbuld, para aos poucos arruinar o negócio. De resto, ele apenas garante que os Gallobalt não tenham se armado mais do que o normal, nem tenham reforços. Os ataques também são rápidos, pois o kliren não quer arriscar que os Gallobalt enxerguem claramente o gog'magogue e saiam tagarelando por aí.

O plano está dando certo. Se os aventureiros não intervirem, a plantação vai ser destruída e não restará alternativa aos Gallobalt a não ser ir embora.

Fase 4

Isca

Uma vez que todas as pistas possíveis tenham sido recolhidas e os personagens tenham notado que algo bastante mundano está por trás dos ataques, provavelmente sua próxima atitude será forçar um ataque, usando algum tipo de isca. Isso pode ser mais difícil do que eles pensam, já que o Dr. Vesper sabe que eles saíram para a missão.

O mestre deve se esforçar para dizer sim a qualquer isca que os jogadores tentem. Contudo, uma isca bem-sucedida deve ter alguns elementos:

- Não pode depender de uma aparição dos personagens, a menos que estejam disfarçados. Não adianta, por exemplo, que eles combinem uma compra de achbuld e esperem que o ataque ocorra na noite seguinte.
- Deve ser algo que preocupa o Dr. Vesper ou Torgo o bastante para mudar seus planos.
- Deve ocorrer à vista deles, ou seja, num momento em que Vadrinne esteja "possuída" pelo implante.

Exemplos de boas iscas:

- Arranjar para que algum habitante das Centrais que o Dr. Vesper não conheça (ou que esteja disfarçado) simule uma negociação importante.
- Arranjar a mercadoria como se estivesse prestes a ser transportada.
- Montar algum tipo de defesa em volta da plantação.
- Contactar algum aliado ou organização muito poderosa, que possa se tornar uma pedra no sapato ainda maior que os Gallobalt.
- Encenar uma ocupação da fazenda.

No geral, a isca deve envolver testes de perícias sociais ou algum tipo de ilusão mágica. Deixe que os jogadores sejam criativos.

Contingência: Criatividade Zero

Como em qualquer caso no qual o mestre espera que os jogadores sejam criativos, há o risco de que eles *não* sejam. Pode ser que o grupo simplesmente não consiga pensar em nada, não junte as peças e permaneça perdido na aventura. Não há problema.

Se eles desistirem da missão, recorra ao mesmo desfecho que ocorreria se eles falhassem ou se voltassem contra os Gallobalt: a família é escorraçada das Centrais e Syvarian conta com um gog'magogue para transportar sua horda.

Se ficarem esperando algo acontecer, resuma os dias seguintes em algumas frases e role 2d10 para determinar o número de dias que se passam até o próximo ataque. Se tiver alguma ideia para interação com os Gallobalt, aproveite para fazer uma cena de interpretação. Como alternativa, role na tabela de Encontros nas Colinas Centrais, ignorando quaisquer resultados que não sejam um viajante ou criatura. Uma vez que o ataque ocorra, os personagens provavelmente serão pegos desprevenidos, a menos que passem todas as noites de guarda na plantação. Faça testes normais para que eles acordem se estiverem dormindo. Se optarem por esta abordagem passiva, provavelmente gastarão vários turnos vestindo armaduras, apanhando equipamento e correndo até o local do ataque.

De qualquer forma, a aventura passa à próxima fase. Apenas talvez não do jeito e no cronograma dos aventureiros.

Arius, você experimentou o achbuld?

Fase 5

CONTATO IMEDIATO

O que quer que os personagens façam, mais cedo ou mais tarde a fazenda será atacada de novo.

O céu é tomado por um brilho que vocês conhecem. Já ouviram várias pessoas descrevendo isso, mas mesmo assim impressiona.

É uma luminosidade cegante. Surge de trás de algumas colinas e escarpas, e então as cobre com a luz. À frente de vocês, a plantação dos Gallobalt, totalmente escura, se ilumina como se fosse dia. Mas o brilho se aproxima rapidamente e se torna difícil enxergar qualquer coisa. Todos ouvem um zumbido profundo, que mais parece uma vibração do que um som.

Rajadas de vento varrem a plantação e ameaçam derrubá-los. Então vocês escutam um rugido inconfundível: fogo! No mesmo instante, uma longa labareda se projeta do brilho, incinerando uma faixa da plantação.

Os personagens veem o "brilho no céu" duas rodadas antes que a nave viva esteja em distância de ataque. O brilho é acompanhado de um zumbido forte e baixo, que mais parece uma vibração no fundo dos ouvidos. Durante essas duas rodadas, os personagens podem fazer o que quiserem, mas não serão capazes de enxergar a forma do gog'magogue, a menos que tenham alguma ideia sobre como se proteger do brilho cegante. Tudo que podem ver é uma luz fortíssima, branca, com "clarões" ou "cortinas de luz" surgindo dos lados (as barbatanas da criatura). Na primeira rodada de aproximação, a criatura não pode fazer nada além de se mover. Na segunda, o brilho aumenta e duas escadas de corda são lançadas para que os bandoleiros da irmandade desçam.

Assim que isso acontecer, role Iniciativa normalmente. Contudo, é bem possível que os aventureiros estejam surpresos e só consigam discernir quem são os inimigos na última hora.

Na primeira rodada de iniciativa, o gog'magogue está baixo o bastante para que os dois cães do inferno possam saltar. O gog'magogue ataca com fogo, mas os criminosos e cães só agirão na segunda rodada.

Discernir a forma do gog'magogue sem auxílio mágico ou tecnológico exige um 20 natural num teste de Percepção. Não importa o bônus, pois mesmo os olhos mais treinados são avassalados pela luz. O resultado 20 representa o acaso de, em um momento específico, o gog'magogue se mover de forma a esconder o brilho por uma fração de segundo. Foi o que aconteceu com Salisha, permitindo que ela visse o "demônio".

Por um instante, você acha que Salisha tem razão: enxerga a carranca de um demônio! A criatura tem olhos grandes e bocarra larga. Mas logo vê que não é um demônio. É um peixe. Um peixe que flutua no céu, tão grande quanto um navio de guerra.

Durante a segunda rodada de aproximação, o implante de Vadrinne é ativado. Se o objeto ainda estiver sob a pele da dahllan, ela levanta e caminha em direção à plantação em um transe, demorando cinco rodadas para chegar. Se o implante tiver sido retirado, os personagens podem ver que ele subitamente "liga", emitindo um brilho rosado. Um teste de Ofício (engenhoqueiro) ou Misticismo pode revelar algumas coisas: o objeto está monitorando os arredores (CD 25), está transmitindo para algum lugar (CD 30) e está procurando uma mente com a qual se conectar (CD 35).

Assim que o combate começa, os personagens podem fazer testes de Percepção (CD 20) para notar a chegada dos inimigos. São ao todo quatro bandoleiros e dois cães do inferno. Eles evitarão se mostrar, mas já não podem mais simplesmente se esconder sob a luz da nave viva. É bem provável que, entre o grupo todo, alguém note a presença desses combatentes.

O gog'magogue ataca primeiro os personagens, só se concentrando em destruir a plantação depois que eles estiverem eliminados. Os canhoneiros que controlam a rajada de fogo evitam pegar seus companheiros no fogo amigo, mas podem fazer isso se os aventureiros estiverem dando muito trabalho. Sua tática principal é afastá-los com o bater das barbatanas de *Harpia*, então queimá-los com o canhão de fogo.

Assim que os personagens lutarem com um bandoleiro em corpo a corpo, receberão pistas enormes sobre o que está acontecendo. Todos os capangas tiveram seus olhos substituídos por cristais rosados. Estes são aparatos mecanomágicos simples, que se destinam a diminuir o efeito da luz do gog'magogue. Os bandoleiros são profissionais, mas não especialmente brilhantes. Também não têm honra ou orgulho. Quando começarem a levar a pior, gritam uns para os outros coisas como "Syvarian está louco, precisa mandar mais gente!" ou "Não deixe esses desgraçados vivos, Syvarian vai fazer coisa pior com você do que eles!".

Os personagens podem atacar o gog'magogue — não é difícil acertá-lo. É possível ver que, quanto mais dano os heróis causam, mais o brilho aumenta (pois é causado por seu sangue). Testes de Percepção (CD 20) revelam que a criatura "pinga luz" — seu sangue goteja, emitindo brilho que continua iluminando o chão por alguns segundos antes de se esvair.

Se a luta estiver perdida para os bandoleiros, eles correm na direção do gog'magogue. A nave viva fica mais próxima do solo para recolhê-los. Se os personagens ainda não tiverem conseguido discernir a verdadeira forma do gog'magogue, agora a proximidade e as referências que eles já têm (a escada de corda, a posição do canhão, o fato de que pessoas embarcam e desembarcam) permitem um novo teste de Percepção, agora com CD 30. É difícil, mas não depende só de sorte.

Uma vez que os capangas estejam fugindo, o grupo tem duas escolhas: considerar o combate vencido ou persegui-los. Se deixarem o gog'magogue partir, conseguirão uma vitória parcial. Na última aventura, contarão com a ajuda dos Gallobalt, mas os inimigos serão transportados por via aérea, ignorando a paliçada.

BANDOLEIRO — ND 1/2

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +2
Defesa 15, **Fort** +3, **Ref** +5, **Von** +0, imunidade a condição ofuscado
Pontos de Vida 10
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +9 (1d8+2, 19).
À Distância Besta leve +9 (1d8+2, 19).
Ataque Furtivo Uma vez por rodada, o bandoleiro causa +1d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.

For 2, Des 3, Con 1, Int –1, Sab 0, Car 1

Perícias Acrobacia +5, Atletismo +4.
Equipamento Besta leve, couro batido, espada longa, virotes x10.
Tesouro Metade.

CÃO DO INFERNO — ND 2

Espírito Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +4, faro, visão no escuro
Defesa 21, **Fort** +11, **Ref** +9, **Von** +7, imunidade a condição ofuscado e a fogo, redução de dano 10/mágico, vulnerabilidade a frio
Pontos de Vida 95
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +14 (2d6+6 mais 2d6 de fogo).
Sopro (Padrão) O cão do inferno cospe fogo em um cone de 6m. Criaturas na área sofrem 4d6+4 pontos de dano de fogo (Ref CD 17 reduz à metade). *Recarga (movimento).*

For 6, Des 3, Con 4, Int –2, Sab 1, Car –2

Perícias Atletismo +9.
Tesouro 1d4 doses de essência abissal (CD 17 para extrair).

EFEITO DA LUZ DO GOG'MAGOGUE

A luz emitida pelo gog'magogue é muito intensa. Personagens dentro da área da luz ficam cegos enquanto permanecerem na área. Um personagem pode gastar uma ação de movimento *ou* 1 PM para proteger os olhos e forçar a visão. Se fizer isso, reduz a condição de cego para ofuscado por 1 rodada.

A verdade está lá em cima.

O BATER DAS NADADEIRAS

Uma vez por rodada, o gog'magogue bate as nadadeiras, criando um cone de 9m de vento intenso. Testes de ataque à distância dentro desta área sofrem −5, chamas são apagadas e névoas e fumaças são dissipadas. Mover-se em direção ao gog'magogue conta como terreno difícil (metade do deslocamento). Quando as nadadeiras batem, todas as criaturas na área são empurradas 6m na direção oposta e sofrem 1d6 pontos de dano de impacto se colidirem com algum objeto (Fortitude CD 20 reduz a distância à metade e evita o dano; criaturas que estejam voando sofrem −5 neste teste).

O CANHÃO DE FOGO

Uma vez por rodada, o canhão de fogo dispara um jato de chamas que ocupa uma linha de 30m. Criaturas nessa área sofrem 4d6 pontos de dano de fogo e ficam em chamas (Reflexos CD 20 reduz à metade e evita a condição em chamas).

ANULANDO O CANHÃO

O canhão de fogo é uma estrutura avançada, feita para combate (portanto, projetada para suportar dano). Ainda assim, pode ser destruído: tem 40 PV e RD 10. Outra opção é eliminar o artilheiro; um artilheiro tem as estatísticas de um bandoleiro, com +5 na Defesa pela cobertura. Se o artilheiro for derrotado, o canhão fica inativo por 1d3 rodadas (o tempo necessário para outro bandoleiro assumir o posto).

Fase 6

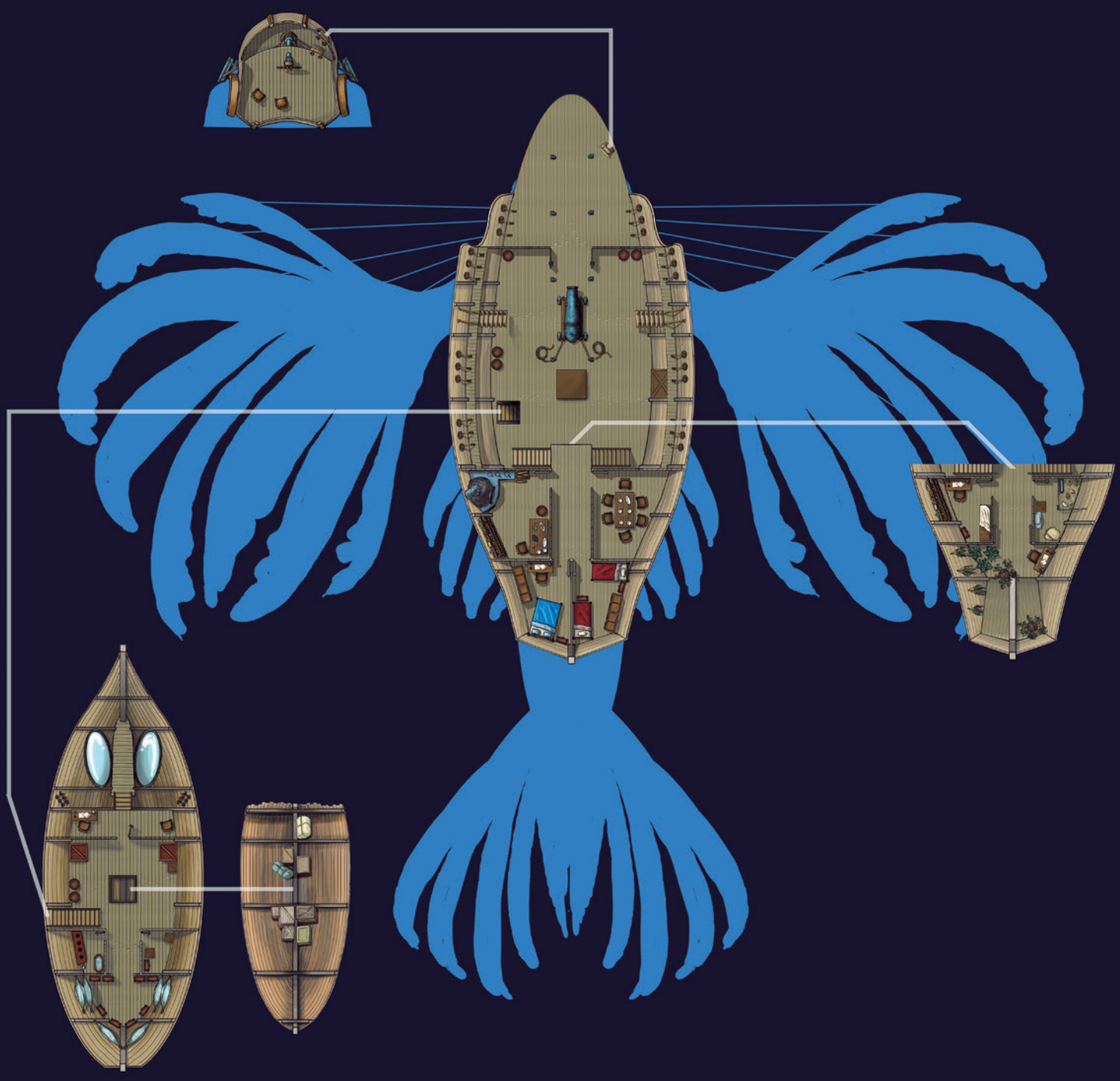
FUGA PELO CÉU

Se os personagens quiserem subir no gog'magogue, incentive isso. A partir do momento em que a *Harpia* começar a se afastar, eles terão três rodadas até que a nave viva esteja longe demais para ser alcançada. Mesmo depois da quarta rodada, se os jogadores tiverem boas ideias, permita que continuem tentando: perseguindo a criatura pelos ares, correndo pelas colinas enquanto o gog'magogue sobe por entre elas etc. Como regra geral, peça testes de Atletismo, Acrobacia ou Cavalgar (no caso de personagens montados) para que alcancem a nave viva.

Personagens logo abaixo do gog'magogue ficam cegos (ofuscados pelo brilho), mas não podem ser atingidos pelo canhão. Enquanto estiverem subindo nas escadas de corda ou amuradas, são atacados pelos bandidos, que estão em terreno elevado, mas só conseguem desferir chutes e pisões (ataques desarmados; ataque +8, dano 1d3+2). Em geral, um personagem precisa de duas rodadas para subir no gog'magogue — uma para alcançar a escada ou casco, outra para terminar a subida e estar no convés. Enquanto estiverem assim próximos da criatura, todos ficam cegos. Por sorte, há apenas quatro bandidos protegendo as escadas.

Se os bandoleiros não conseguirem derrubar os personagens na primeira rodada no convés, irão para o interior da nave. Uma vez no interior da nave, os personagens não precisam mais lidar com o brilho.

Mapa da *Harpia*.



Escala em metros

0 5 10 15 20 25 30

Abordando o Gog'magogue

Durante o combate no solo, é possível que os personagens se interessem por abordar o gog'magogue. Em função da luz emitida pela criatura, perceber as escadas exige passar em um teste de Percepção (CD 20). Este teste só pode ser tentado depois que os personagens souberem o que é o brilho no céu e notarem que é uma nave aérea transportando bandoleiros.

Enquanto o gog'magogue estiver voando, a abertura não estará acessível, a menos que o personagem seja capaz de voar. Uma vez dentro do gog'magogue, um personagem pode gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Investigação (CD 15) para descobrir como baixar a porta e permitir que os demais personagens entrem. Baixar a porta ou cordas é uma ação padrão.

Caso os personagens entrem no gog'magogue desta forma, quaisquer bandoleiros e cães do inferno em solo os perseguirão.

A bordo do Gog'magogue

Devido ao constante movimento e balanço do gog'magogue, personagens lutando dentro dele usam as seguintes regras:

Regras do Gog'magogue

• O interior do gog'magogue conta como "piso escorregadio" (CD 10) para efeito de testes de Acrobacia para equilíbrio (Tormenta20, capítulo 5).

• Subir ou descer um deque usando as escadas consome 4,5m (3q) de deslocamento. Para descer, um personagem pode fazer um teste de Acrobacia (CD 12). Se passar, desce sem gastar deslocamento. Se falhar, gasta o deslocamento normal e, se falhar por 5 ou mais, cai no chão e sofre 1d6 pontos de dano de impacto.

• Personagens próximos de aberturas podem ser empurrados para fora do gog'magogue. Isso segue as regras para a manobra "empurrar" (Tormenta20, capítulo 5). Uma criatura empurrada para fora do gog'magogue tem direito a um teste de Reflexos (CD 15) para se segurar na beirada.

• A timoneira do gog'magogue está constantemente executando manobras para desestabilizar os invasores. Qualquer personagem desprevenido devido ao piso escorregadio sofre –2 em testes de perícia enquanto a timoneira estiver no comando. Se a timoneira for incapacitada (ela tem as estatísticas de um bandoleiro) o gog'magogue se estabiliza e a penalidade desaparece.

• Os espaços dentro do gog'magogue são estreitos e limitados. Ataques com armas de duas mãos sofrem –2.

Este não é um gog'magogue muito grande, mas seu interior é impressionante. Por dentro das estruturas, é possível notar que é uma gigantesca criatura mesclada a uma embarcação. Suas escamas deixam os aventureiros notar que parece um tipo de peixe. Plantas crescem por todo o interior da ponte de comando, mas estão presentes especialmente na estufa. Qualquer personagem treinado em Conhecimento percebe que a ponte de comando e os outros deques são selados hermeticamente. Nem mesmo ar passa por uma fresta. Os três deques possuem coberturas de cristal, permitindo que os personagens vejam as Colinas Centrais e o céu noturno se deslocando em alta velocidade. Em cada um dos deques cobertos há o símbolo do relógio, a marca da tripulação da *Roca*.

Uma vez que os personagens estejam dentro do primeiro deque, vão lutar com os mesmos bandoleiros e cães do inferno que já encontraram antes. Dentro do gog'magogue há mais dois cães do inferno e 12 capangas; quaisquer artilheiros do canhão de fogo derrotados são subtraídos desse total. Evite colocar todos os inimigos contra os personagens ao mesmo tempo. A tripulação está espalhada pela *Harpia*, e enfrentará os invasores conforme eles avançam pelo gog'magogue. Faça com que os personagens não subam diretamente à ponte de comando, mas tenham que passar por pelo menos um deque para chegar lá. Há túneis que ligam os deques e a ponte, mas os bandoleiros ativam mecanismos para colapsar os túneis, com o objetivo de barrar a passagem dos personagens. Para se deslocar pela nave, eles deverão desbloquear os túneis ou (o que é mais divertido) sair da segurança dos deques e se pendurar pelas correias e cordames que ligam os diversos pontos da embarcação.

Desbloquear um túnel colapsado exige três testes de Força contra CD 25, ou alguma perícia que os jogadores pensem em usar. Andar pelas correntes e cordames exige dois testes de Atletismo contra CD 15 (10 como normal para o cordame de um navio +5 pelas condições), mas o personagem estará cego e corre o risco de cair para a morte. Uma falha significa que o personagem não progrediu. Uma falha por 10 ou mais significa que ele caiu. Um teste de Reflexos (CD 20) evita uma queda. Use as regras normais de Atletismo e incentive quaisquer ideias que garantam que os personagens avancem pelos cordames em pleno ar.

Os personagens avistam Torgo (na verdade apenas "o homem de mantos escuros") no primeiro deque onde entrarem. Assim que Torgo os vê, abandona o deque através dos cordames — ele não fica ofuscado e sua agilidade garante que se desloque pelos cordames com facilidade. Os bandoleiros também tentam recuar ao segundo deque, mas fazem isso através do túnel. Uma vez no segundo deque, Torgo vai estar esperando

Relatos da Mesa Original

Os Cães das Colinas praticamente ignoraram o combate no solo e logo se interessaram por abordar o gog'magogue. Isso serviu bem a meus propósitos, pois queria usar o mapa da nave viva e o combate a bordo seria mais interessante.

A bordo da *Harpia*, Kiki conseguiu afugentar os bandoleiros, fazendo com que abandonassem a nave. Isso encaixou bem com o estilo de jogo do grupo: numa *stream* focada em interpretação, nem sempre longos combates são a melhor escolha. Já havíamos tido um combate longo na aventura anterior, contra Zardu e seu circo. Caso algum de seus jogadores tente algo parecido, avalie o resultado com base no grupo: jogadores muito táticos vão gostar mais de uma batalha longa, usando os recursos do mapa. Faça com que apenas um punhado de bandoleiros (talvez 1d4) pule da nave. Um bom meio-termo entre os Cães e uma abordagem focada em luta é fazer com que apenas Torgo não abandone a *Harpia*, ficando para lutar.

pelos personagens, com uma ação preparada. Ele dá apenas um golpe e foge mais uma vez. Permita testes de Percepção para que os personagens notem o que está por baixo dos mantos escuros, mas descreva apenas vislumbres: um braço coberto de armadura, uma mão desproporcionalmente grande...

Por fim, Torgo enfrenta os personagens na ponte de comando, onde a timoneira tenta manter o controle da nave. Aqui o golem vai se revelar e trocar insultos e juras de ódio com o grupo. A timoneira está tentando fugir, mas não vai comprometer nenhum esconderijo de Syvarian. Ela vai voar em círculos enquanto puder. Se algum personagem tiver a ideia de derrubar a timoneira e pilotar a nave, um teste de Pilotagem contra CD 25 permite que faça isso, mas estará sob ataques constantes de quaisquer bandoleiros que ainda estejam vivos e do próprio Torgo.

Se o combate estiver indo mal para Torgo, ele tentará pular. A morte é quase certa, mas o golem não se importa com isso.

"Malditos aventureiros! Não aprenderam a não meter o nariz onde não foram chamados? Sua mãe não ensinou pra vocês? Seus lorpas, bexiguentos! Inconvenientes! Podiam ter ficado quietinhos, deixado Syvarian fazer seu trabalho! Nem são daqui, o que vocês se importam com esses capiaus no meio do nada? Estamos fazendo um favor pra eles! Agora calem a boca, não aguento mais ouvir suas vozes! Vão morrer aqui mesmo e vou enterrá-los nessas Colinas, só pra vocês verem o que é bom pra tosse! Vão ficar a eternidade toda puxando as patas dos bodes! Eu juro por essa luz que me alumia!"

Conhecendo o Gog'magogue

A função do gog'magogue nesta aventura é apenas servir como veículo aéreo, mas os personagens podem ser capazes de descobrir a verdade sobre ele. Qualquer aventureiro capaz de falar com animais conseguirá entrar em contato com a nave viva. Se o grupo tiver arrastado Vadrinne até aqui ou conseguir levar o gog'magogue de volta à fazenda, a dahllan pode cumprir este papel. Qualquer personagem ligado à natureza ou com experiência com animais nota que o gog'magogue é vivo e está em agonia — a maneira como se move e sua respiração são provas suficientes. De qualquer forma, quase qualquer ideia de contato ou exame do gog'magogue deve ser incentivada.

A criatura não tem nome. Sabe que os bípedes que a escravizam chamam-na de *Harpia*, mas isso é uma palavra sem significado para ela. É um gog'magogue fêmea que nasceu em Arton. De alguma forma ela sabe que isso está errado. Seus movimentos são difíceis, a ponto de ela perceber que não deveria ser assim.

Harpia foi torturada a vida toda. Os bípedes a cegaram — ela não sabe disso, mas foi para que não pudesse denunciar de onde os vilões operam. Eles fazem centenas de cortes superficiais em seu corpo, para que seu sangue brilhante cegue os inimigos de seus mestres. Ela não tem descanso; está sempre sendo usada para transportar bípedes de um lado para o outro. Nunca encontrou outro de sua espécie, embora tenha lembranças de algum indivíduo como ela assim que nasceu.

Harpia não pode falar nada sobre a espécie dos gog'magogues ou seu modo de vida. Não sabe o que vem a ser um kliren, nem os nomes, raças ou objetivos dos bípedes a sua volta. Tudo é vago e confuso. Os bípedes parecem se mover muito rápido, estão sempre com pressa. *Harpia* só deseja uma coisa: a liberdade. Ela tem um instinto que diz que deve subir, subir, cada vez mais, até encontrar um lugar aonde pertença. Personagens acostumados com animais podem notar que isto é um comportamento semelhante ao de certos peixes e aves que "sabem" o tipo de terreno a procurar.

É muito difícil que o grupo consiga ou queira matar o gog'magogue, mas permita que tentem. Se os personagens simplesmente vencerem todos os inimigos e abandonarem a nave viva, *Harpia* se afasta, tentando fugir para o mais longe e mais alto que puder, às cegas.

Se os heróis conseguirem falar com a *Harpia* ou ao menos entendê-la e a libertarem de vontade própria, faça uma anotação. O gog'magogue pode voltar para ajudá-los mais tarde na campanha...

"Me ajudem se quiserem... Mas, até hoje, nenhum bípede me ajudou. Por que eu iria para baixo se tudo dentro de mim diz que devo ir para cima, cada vez mais?"

"Se houver amigos para mim, serão os primeiros. Se houver bípedes que não cortam minha carne e não expelem meu sangue, serão os primeiros. Se houver algum alívio, será o primeiro. Se houver alguém que possa me dizer o que eu sou... Será o primeiro."

"Vou confiar em vocês. Pois, se conseguirem fazer comigo algo ainda pior, serão os reis daqueles que me criaram. E que usem bem a coroa de sangue se conseguirem ser mais cruéis do que eles."

Também é possível, embora improvável, que eles consigam fazer uma aliança com *Harpia*. Com testes extraordinários de Adestramento e Diplomacia, além de boa interpretação, eles não devem ser proibidos de fazer isso. De qualquer forma, não poderão operar a nave sozinhos, a menos que tenham uma tripulação completa (capitão, timoneiro, druida de bordo, navegador, marujos). Se eles cumprirem estes pré-requisitos, merecem o veículo.

O único problema que o gog'magogue apresenta para a campanha é excesso de mobilidade muito cedo. Para resolver isso, faça com que a nave se recuse a operar nas Centrais. Aqui seus antigos mestres estão muito perto e podem achá-la e matá-la. Contudo, ela poderá levá-los até Valkaria no fim deste arco ou até mesmo participar da batalha na quinta aventura — um belo bônus e uma visão impressionante! Ter a *Harpia*

Relatos da Mesa Original

Como sempre, os Cães das Colinas angariaram NPCs e conseguiram fazer alianças. Ignis Crae liderou o grupo numa manobra para substituir a plantação de achbuld por gorad. Os Gallobalt, impressionados com os aventureiros, concordaram em tentar. Até onde se sabe, a plantação de gorad está dando certo.

como um veículo é problemático, pois o segundo arco da campanha envolve os personagens fixando raízes em Valkaria. Você pode mantê-los na cidade com pedidos sinceros de Belinda. Se o grupo se recusar e quiser apenas explorar Arton em sua nova nave, isto é toda uma nova contingência... E talvez leve o jogo para uma direção até mais interessante. Apenas pergunte aonde eles querem ir e peça algumas semanas para pesquisar e preparar cada local.

CONTINGÊNCIA: A FRONTEIRA FINAL

Pode ser que os personagens não queiram viajar por Arton a bordo da *Harpia*. Pode ser que queiram explorar o éter divino, para onde o gog'magogue quer fugir! Não há problema. Incapazes de operar a nave viva sem uma tripulação completa, eles podem no máximo ver as maravilhas do firmamento antes de precisar implorar à *Harpia* para levá-los de volta. Um grupo normal de aventureiros é simplesmente incapaz de tripular um gog'magogue. Eles não têm equipamento (escafandros e ferramentas), não têm experiência, não têm gente suficiente. Se, por outro lado, eles tiverem tudo isso... Então estavam se preparando para uma viagem pelo éter de qualquer jeito. É melhor considerar que esta aventura é um ponto de partida para uma nova fase de sua campanha ou substituí-la por outra que você mesmo tenha criado.

CONTINGÊNCIA: PRESOS

Pode ser que os personagens sejam derrotados no combate dentro do gog'magogue. Se isso acontecer, eles serão capturados e levados a um dos esconderijos dos vilões, nos arrabaldes das Centrais. Torgo os manteve vivos para interrogá-los. Se isso acontecer, planeje uma sessão em que eles precisarão fugir e faça com que achem as instruções de Syvarian no próprio covil. Eles não serão executados sumariamente, mas é fácil que um personagem morra nessas condições — qualquer fuga pode levar a um combate difícil.

Fase 7

DESFECHO

Uma vez que os personagens tenham vencido os bandidos e dado o destino que quiserem à *Harpia*, provavelmente desejarão examinar o que sobrou de tudo isso.

Mesmo o aventureiro mais distraído perceberá que os inimigos que eles enfrentaram são criminosos. Contudo, trabalham para algo maior: os relógios nas paredes dos deques são provas de que há uma organização por trás disso. Sem falar nos olhos de cristal dos infelizes bandidos...

Os personagens podem interrogar os criminosos ou mesmo Torgo, se conseguirem capturá-lo. Os bandidos vão revelar que trabalham para um capitão do crime chamado Syvarian, que está ligado a uma irmandade de Valkaria, a Companhia dos Irmãos. Sabem que Syvarian está envolvido com a Tormenta, o que os deixa apavorados. Mas ainda não fazem parte da irmandade e acham que estes trabalhos serão sua porta de entrada. Todo esse lado mágico não faz parte da vida de um criminoso comum; eles também estão estranhando.

Nenhum deles é natural de Valkaria nem nunca esteve na cidade. Foram recrutados em Zakharov e em reinos vizinhos com a promessa de "subir na vida". Os criminosos operam em células isoladas — assim, não conhecem bandidos de outras células. Se os aventureiros quiserem ir até seu esconderijo, podem conseguir com bons testes de Pilotagem e Conhecimento (a *Harpia*, sendo cega e não estando em seu ambiente natural, não consegue ir sozinha até o lugar). Uma vez que cheguem lá, os personagens só acham um acampamento vazio. Com certeza deve haver outros nos arredores das Colinas Centrais, mas nenhum dos bandidos pode localizá-los.

Eles passaram por experimentos nas mãos do Dr. Vesper, mas são incapazes de denunciá-lo. Eles apenas foram levados para algum lugar, invariavelmente ficaram inconscientes no caminho e, quando acordaram, as cirurgias já tinham acontecido.

Torgo é mais resistente, e possui um mecanismo que impede que revele muita coisa. Ele é ferozmente leal ao Dr. Vesper e vai defender seus segredos a todo custo. Quando estiver prestes a revelar algo, ou se for preso sem esperança de fuga, Torgo explode e se autodestrói, causando 8d6 de dano em um raio de 6 metros. Os personagens têm uma rodada de aviso, enquanto os olhos do golem brilham e os ponteiros do relógio em seu peito giram descontrolados.

A coisa mais útil que o grupo encontra no gog'magogue é um pergaminho com instruções escrito pelo próprio Syvarian:

Torgo,

Espero que estas instruções sejam cumpridas sem questionamentos e sem falhas. Você sabe o que está em jogo. Sabe o que tem a perder.

Não demonstre clemência pelo gog'magogue. Não deixe ela saber o que é. Chame-a apenas pelo nome de "Harpia". Ela é mais inteligente do que aparenta. Quer fugir, mas só conhece Arton. A ignorância da criatura é a proteção de sua tripulação. Enquanto ela não souber onde é seu lar, vocês estarão seguros. Se ela se revoltar, pode acabar com todos vocês em um instante. Mantenha-a no escuro.

É preciso abrir novos cortes todos os dias, antes que os antigos possam cicatrizar, para que ela continue fraca. Preserve o brilho. Use a superstição. Se qualquer um de nossos alvos conhecer a verdade, toda a missão pode estar perdida.

Não negligencie as plantas. Você não precisa entender sua finalidade. Tudo que importa é que elas continuem fortes. São mais importantes que qualquer um de seus marujos. Use a druida sempre que for possível.

A tripulação é descartável. Não hesite em sacrificá-los. Não são divinautas, receberam apenas o treinamento básico. Há centenas de parasitas como eles nas sarjetas de qualquer cidade, podemos sempre conseguir mais.

Mate os Gallobalt apenas em último caso. Preserve tanto achbuld quanto possível. É a recompensa de nossos aliados. Enquanto houver achbuld e a família estiver viva, ninguém vai chamar nenhuma autoridade. Lembre-se do objetivo: intimidá-los e expulsá-los, fazer com que pareçam tolos com medo do céu.

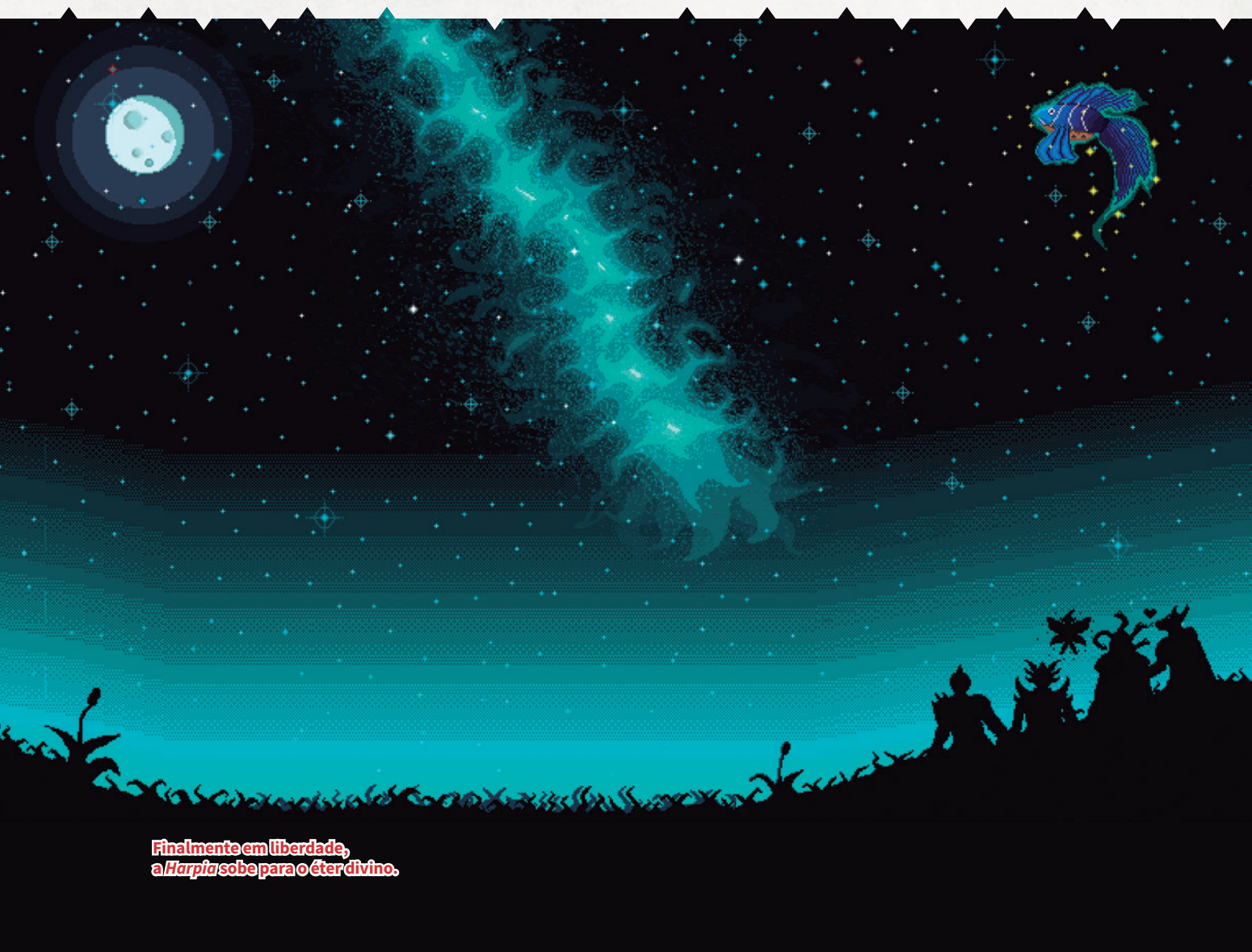
Você está dando um passo em direção a sua própria recompensa.

Os ponteiros se movem, Torgo.

Está chegando a hora do fim e do início.

Syvarian

(Um sinete com a imagem de um relógio completa a assinatura)



Finalmente em liberdade, a *Harpia* sobe para o éter divino.

AVENTURA 4.5

PLANO 5 DAS COLINAS CENTRAIS

"Minha família sumiu! Todo mundo hoje em dia fala que tem bandidos aqui nas Colinas Centrais. Bandido sempre teve, mas pelo menos eram os nossos bandidos! Agora tem bandido de fora vindo pra cá? Onde já se viu? Não sei se os bandidos é que sumiram com a minha família, mas de qualquer forma ela sumiu. E o pessoal de Ponta de Pedra não ajuda em nada! No meu tempo os vizinhos se ajudavam! Agora parece que é cada um por si, não é? As pessoas não se ajudam, não querem saber umas das outras, é por isso que o mundo está desse jeito! A gente tenta ser solidário, mas agora precisa ser solidário sozinho, enquanto todo mundo está só preocupado consigo mesmo? Ah, não! Eles vão ver!"

(O papel está acabando, a letra vai ficando menor e mais espremida.)

"Enfim, a minha família sumiu. Venham ajudar."

"Malakias Andronicus, casa da colina torta, a oeste de Ponta de Pedra, vocês não têm como errar, é só seguir o caminho da Mata Seca..."

(O papel acaba.)

O VILÃO E SEU OBJETIVO

O vilão desta aventura é Torgo, agindo diretamente sob as ordens de Syvarian. Zumbis da Tormenta não acontecem naturalmente. Assim, Torgo tem se esgueirado por cemitérios das Colinas Centrais, plantando Mecanismos Necroaberrantes — essencialmente motores mágicos que espalham tanto energia negativa quanto corrupção pela Tormenta.

Torgo não está realmente *fazendo* nada ativo contra os aventureiros ou mesmo o povo das Centrais (quer dizer, não neste exato instante). Ele está simplesmente preparando o terreno para que os zumbis da Tormenta se ergam e promovam o ataque ao Forte Cabeça-de-Martelo. Torgo não tem nenhum objetivo real além disso. Curiosamente, ele também não tem muito a ver com o desaparecimento da família de Malakias — eles "desapareceram" porque sua esposa seguiu os demais zumbis e os outros continuaram mortos!

Esta aventura pode culminar em mais um combate, mas também pode ser apenas um mistério resolvido de forma pacífica. Tudo fica a cargo dos jogadores, sua curiosidade e sua maneira de lidar com o problema.

Relatos da Mesa Original

No primeiro planejamento da campanha, esta mini aventura não existia. As ordens de Syvarian para o ataque ao Forte Cabeça-de-Martelo seriam encontradas no final da penúltima aventura do arco, fosse ela qual fosse, adicionando um elemento de urgência à história.

Contudo, como sempre acontece em RPG, o acaso interferiu com a trama. Depois da aventura *O Terror que Veio do Céu* (que acabou sendo a terceira), tivemos a participação especial de Alexandre Ottoni e Deive Pazos, jogando com o piromante Timm e o sátiro Chèvre. Embora a presença de ambos tenha sido divertida e contribuído para a riqueza da campanha, fui obrigado a engessar um pouco as ações dos jogadores, quebrando temporariamente o clima de "caixa de areia". O motivo foi simples: os dois convidados não poderiam ficar conosco indefinidamente, então precisei garantir que a aventura acabasse em três sessões. Assim, o grupo não pôde explorar as Centrais livremente, nem procurar o Templo do Vácuo.

O resultado disso foi que, após a participação especial, os Cães das Colinas tinham ainda muitas pontas soltas a resolver, muito a explorar. Se as ordens de Syvarian fossem encontradas já no final da aventura 4, isso acabaria cortando essas possibilidades pelo menos até o fim do arco. Optei por inserir uma missão a mais — uma missão sem urgência, assim como todas as outras. Desta forma, o grupo poderia voltar para o Forte Cabeça-de-Martelo depois de ajudar as Dahllan Daninhas e ficar livre para resolver seus assuntos como quisessem. A urgência só começaria no final desta aventura, com a descoberta do ataque ao Forte.

Você pode inserir esta aventura logo antes da última do arco ou manter a progressão original, como quiser. Usar esta aventura deixará a campanha como um todo mais lenta (e parada no 4° ou 5° nível por mais tempo), mas pode dar mais chance de os jogadores respirarem. No caso do grupo original, era exatamente o que eles queriam.

Fase 0

Normalidade

Como uma mini aventura feita para dar um tempo para os aventureiros respirarem, esta pode começar a qualquer momento que o mestre desejar. O ideal é que, uma vez que as missões que eles já conhecem tiverem sido resolvidas e os jogadores não tiverem mais qualquer rumo definido para seguir, o pedido de ajuda "surja" na *Metais do Baixote Forja & Armazém* na próxima vez em que eles voltam para lá.

O pedido foi deixado pelo próprio Malakias, que os soldados descrevem como um homem baixo e velho que não parava de falar. Todos no Forte podem relatar a mesma coisa: Malakias não parecia ter pressa ou estar desesperado (deixando claro aos jogadores que a missão não é urgente) e ao mesmo tempo "as coisas estão esquentando" nas Centrais. O que era um problema simples (o roubo das armas de Belinda) logo se mostrou parte de um conjunto de atividades sinistras. Essencialmente, passe para os jogadores a impressão de que eles devem resolver tudo que esteja pendente nas Centrais agora, antes de colocar em movimento os eventos finais deste arco. Começar esta aventura é como começar a última missão de um videogame de mundo aberto: você até pode voltar depois de acabar a história principal, mas tudo vai ter mudado!

Motivação

Como sempre, não há um chamado à aventura claro. No entanto, provavelmente a esta altura os aventureiros já estão bem familiarizados com as Centrais e envolvidos em seus problemas. Assim, o pedido de ajuda deve ser suficiente para empurrá-los à ação. Se eles já tiverem visitado Ponta de Pedra, diga que nenhum deles lembra de ninguém chamado Malakias, muito menos com a descrição dada pelo pessoal do Forte.

Malakias

"Eu conheço muita gente por aqui, principalmente nas aldeias vizinhas, e nunca ouvi falar desse sujeito! Sei lá onde ele estava metido, mas deve ter saído de algum buraco. Não é estranho ver famílias isoladas nas Colinas, mas é estranho que eles morem perto de Ponta de Pedra. Se fosse no meio do nada eu entenderia. Bem, mas o velho não pareceu ameaça nenhuma, então..." (Nadine)

"Fui criado entre humanos, mas acho que parte da mentalidade élfica está no sangue. Sempre achei que humanos parecem apressados, querendo fazer tudo ao mesmo tempo. Só vi Malakias por alguns minutos,

mas ele me causou uma impressão diferente. Queria ajuda, mas também ficou sentado tagarelando, sem pressa nenhuma. Pareceu se importar com a família, mas não havia urgência em seu comportamento. Enfim, é um humano diferente." (Tarik)

Fase 1

Encontro nas Centrais

No caminho para a cabana de Malakias, role uma vez na tabela de Encontros nas Colinas Centrais. Se esta aventura estiver sendo usada como "estofo" para dar chance aos jogadores de explorarem os últimos lugares, evite pular este encontro. Pelo contrário: lembre-os de que Malakias não tinha pressa e eles podem visitar outros lugares nas Colinas para obter todas as informações (e fazer todo o turismo) que desejarem.

Fase 2

Velho Ranzinza

A casa de Malakias Andronicus não é diferente de outras tantas nas Centrais: isolada em cima de uma colina, feita de madeira, não tem nada de especial... Exceto sua condição. Vocês logo notam que a casa está em péssimo estado. A porta pende de uma dobradiça só. Boa parte da madeira está apodrecida. O teto de sapé está imundo e cheio de buracos.

Qualquer teste razoável de Percepção ou Investigação revela que não está apenas em péssimo estado: está sem cuidados há décadas. Parece uma casa abandonada.

Um senhor idoso, com barba branca esfiapada, um chapéu puído e roupas esfarrapadas está sentado numa cadeira no meio da casa. Ele parece imóvel. Mas, quando nota a chegada de vocês, imediatamente fica de pé. Convida-os para entrar e, antes que vocês percebam, ele já está contando sua história.

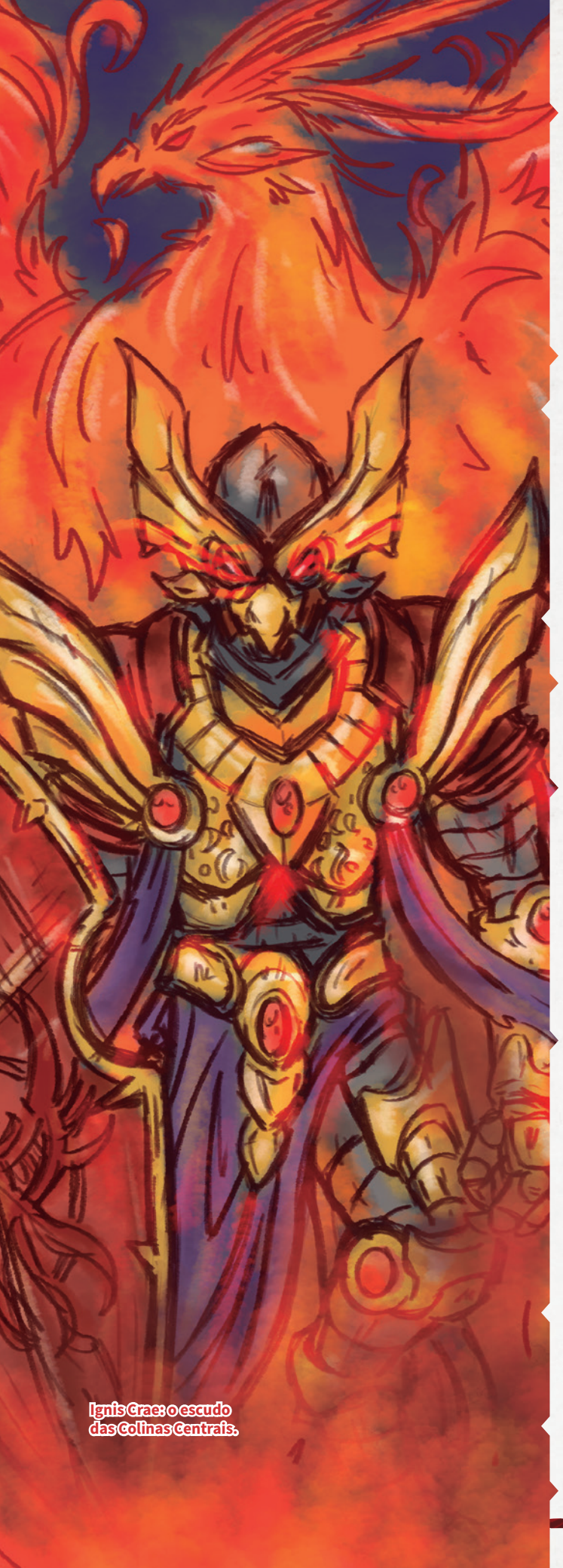
"Até que enfim! A família da gente desaparece e tem que ir até o Forte... Coisas da modernidade, agora tem um Forte, vem gente construir um forte aqui! E daí precisa de ajuda para encontrar a família que desapareceu sem mais nem menos, tem que ir até o Forte, tem que escrever uma carta para quem está no Forte, mas não é para o pessoal do Forte, tem que esperar alguém ir ao Forte para ler a carta e vir até aqui, então até que enfim vocês vieram!"

Malakias fica agitado quando eles chegam, mas não deixa de ser ranzinza. Começa a falar e não para mais. Explica toda a situação de sua família um punhado de vezes, repetindo informações e sempre se perdendo em tangentes. Ele age como um bom anfitrião das Centrais, com exceção de um detalhe: não oferece nada para os personagens comerem ou beberem. Prestando atenção, os aventureiros notam que não há *nada* para comer ou beber na casa inteira!

Durante a tagarelice, o velho deixa escapar algumas coisas curiosas: ele não sabe em que época está. Faz menção ao Rei-Imperador Phylidio, o Tranquilo (o pai do Rei-Imperador Thormy, que governou antes de Shivara, a atual Rainha-Imperatriz!), não sabe o que é a Tormenta, nunca ouviu falar de Aliança Negra, considera que elfos são grandes sábios superiores em tudo... Nem mesmo já ouviu falar de Mestre Arsenal! Na primeira conversa com Malakias os jogadores já devem notar que ele veio de outro tempo.

Caso perguntem, eles podem descobrir que a última coisa de que Malakias se lembra é acordar "perto de Ponta de Pedra", mais especificamente logo a sul da aldeia. Ele não sabe como foi parar lá, mas suspeita de uma bebedeira — e, como efeito colateral de sua transformação em morto-vivo, não questiona. Malakias relata que, ao chegar em casa, sua família não estava mais lá. Assim que amanheceu, foi à aldeia, mas ninguém por lá foi capaz de ajudá-lo. Os arrogantes faziam de conta que não o conheciam! Onde já se viu? Tudo bem, ele não lembrava das caras daquele pessoal, mas isso é culpa da própria aldeia, que começou a ter filhos como se não houvesse amanhã e deve ter recebido forasteiros. O problema são os jovens!

Malakias andou arengando pela aldeia até que alguém sugeriu que ele fosse ao Forte Cabeça-de-Martelo, onde diziam haver aventureiros capazes de ajudá-lo. Ele não tem dinheiro para pagar, mas diz que está disposto a fazer uma troca — pode oferecer alguns porcos pela ajuda. Claro, os aventureiros precisarão achar os porcos, porque eles também sumiram...



Ignis Crae: o escudo das Colinas Centrais.

O QUE ACONTECEU DE VERDADE

Malakias Andronicus morreu em 1345 — portanto, 75 anos atrás. Tempo suficiente para que esteja desatualizado sobre quase tudo, mas não a ponto de ser obviamente um peixe fora d'água. Ele *poderia* ser apenas mais um esquisito das Centrais. Malakias era casado com **Myrianthe**, tinha dois filhos chamados **Ezekias** e **Mennonias**, além da nora **Tankreda** e dos netos **Lykurgos** e **Berta**. Alguns anos depois de sua morte, Myrianthe também morreu de causas naturais. Ezekias, Tankreda e Lykurgos contraíram uma peste e morreram. Mennonias foi embora com sua filha sobrevivente, Berta (que hoje em dia já é uma senhora idosa, em algum lugar fora das Centrais). Toda a família foi enterrada no cemitério de Ponta de Pedra, recebendo a solidariedade e apoio da aldeia.

Torgo, agindo sob ordens de Syvarian, anda pelos cemitérios das Centrais enterrando máquinas mágicas chamadas "Mecanismos Necroaberrantes" — motores desenvolvidos pelo Dr. Vesper para espalhar a corrupção pela Tormenta e erguer cadáveres. Parte do funcionamento do mecanismo envolve criar "carne" feita de matéria vermelha em volta de ossos e restos mortais. Não restava mais quase nada de Malakias quando o mecanismo começou a agir nele.

O velho despertou no cemitério, vítima da máquina profana e de uma falha bizarra em seu funcionamento: o Mecanismo trouxe de volta seu espírito, fazendo com que Malakias não fosse um zumbi sem mente, mas um morto-vivo inteligente e *muito* confuso. Ele demorou para recuperar alguma consciência, portanto não sabe que despertou no cemitério, não viu as lápides de sua família e não faz ideia do que aconteceu.

Fase 3

INVESTIGAÇÃO

Os personagens são livres para decidir como agir a partir daqui. Malakias não tem nenhuma pista ou sugestão. Na verdade, este é um bom ponto para o mestre inserir qualquer detalhe das Centrais que queira explorar ou dizer para os jogadores que "a resposta pode estar em qualquer lugar" — incentivando-os a falar com NPCs, visitar novos lugares etc.

Esta aventura pode se resolver em questão de minutos. Se os jogadores imediatamente forem até a área onde Malakias despertou, irão achar o cemitério e, examinando-o, verão as lápides da família. Se escolherem reportar isso ao velho e não quiserem se aprofundar no assunto, a aventura basicamente acabou.

A maneira como Malakias recebe a notícia depende em grande parte do modo como os aventureiros o abordam e o que fazem com a informação. Veja a seção **Eu Vejo NPCs Mortos**, à frente. Acabar a aventura assim também gera o problema de não avisar os jogadores do ataque iminente às Centrais e ao Forte. Para resolver isso, veja **Contingência: Esquivando-se da Informação**, à frente.

A seguir há algumas sugestões de como os jogadores podem agir para descobrir pistas sobre o "desaparecimento".

Perguntando em Ponta de Pedra

Talvez o caminho mais óbvio. A aldeia de Ponta de Pedra já ouviu falar dos aventureiros, mesmo que eles nunca tenham estado lá. Sua chegada, afinal, foi um grande acontecimento nas Centrais! O povo em geral é prestativo e dá todas as informações que conhecem, mas ninguém nunca ouviu falar de Malakias. Se os jogadores forem especialmente persuasivos e inteligentes (ou se tiverem feito algo por Ponta de Pedra anteriormente), o mestre pode inserir uma NPC extra: Vladimina, uma velha senhora que lembra vagamente de um velhinho chamado Malakias em sua infância. Mas não pode ser o mesmo, certo? Vladimina não lembra do idoso morrendo nem de sua família.

Para facilidade de consulta, vamos repetir a lista de nomes de NPCs em Ponta de Pedra: Vyrmille, Clarence, Geraldine, Bort, Jannistra, Frellen.

Enchendo os Ouvidos dos NPCs

Uma boa ideia é colocar Malakias para falar diretamente com personagens sábios ou estudiosos, como Nada Mais que a Verdade, Edwina ou Tanna-Toh. Enquanto o velho fala sem parar, fazendo referências a eventos antigos, o NPC escolhido pode perceber que ele parece deslocado no tempo. O que isso significa depende do personagem e da maneira como o mestre o interpretou até agora. Por exemplo, Nada Mais que a Verdade pode intuir que ele foi arrancado de seu tempo (pois é imaginativa e otimista), enquanto Tanna-Toh pode achar que ele foi rejeitado da tumba (pois tem uma ligação forte com as Centrais).

Testes e Pesquisas

Personagens estudiosos podem fazer experimentos e pesquisas com Malakias, além de lançar magias sobre o velho ou simplesmente submetê-lo a um exame médico. Aqui vão algumas sugestões sobre perícias e habilidades que os aventureiros podem usar.

Relatos da Mesa Original

Na campanha original, Rexthor colocou um anúncio a mais no mural da *Metais do Baixote Forja & Armazém*. Ele estava procurando informações e desejava saber se algum habitante das Centrais de passagem poderia ajudá-lo. Foi então que introduzi o fofoqueiro **Irevash**.

Irevash foi apenas uma maneira útil e divertida de espalhar informações e validar a ideia do jogador — afinal, àquela altura os Cães das Colinas já eram bastante conhecidos e fazia sentido que um pedido de ajuda de um deles desse resultado. Se você precisar de um veículo para algum fato ou pista que não tenha ficado claro, Irevash é uma boa solução. Interprete-o como um fofoqueiro clássico: diz que sabe das coisas, mas que não fala porque não se mete na vida dos outros, então imediatamente começa a contar os segredos.

Conhecimento (CD 10). Malakias se refere a acontecimentos que não poderia ter presenciado. Isso é tão óbvio que normalmente não exigiria um teste — a exigência só ocorre porque Malakias passou a vida inteira nas Colinas Centrais, onde não acontece muita coisa.

Cura (CD 25). Malakias não parece estar vivo. Não respira de verdade (embora solte o ar quando fala, ou seja, o tempo todo), não tem batimentos cardíacos, não dorme, não sua, não come ou bebe água...

Intuição (CD 20). Malakias não parece maligno, mas não se comporta como alguém que perdeu toda a família. É como se "algo" dentro dele soubesse que não tem motivo para se preocupar.

Misticismo (CD 25). É possível notar uma aura necromântica em Malakias, que identifica o idoso como um morto-vivo. Um resultado 35 ou mais revela que é uma criatura da Tormenta.

Magias. Quaisquer magias que só afetem humanoides não funcionam com Malakias (porque ele é morto-vivo) e qualquer tipo de magia capaz de detectar tipos de criaturas revela sua natureza.

Metal Arco-Íris. Malakias acha o brilho do metal arco-íris forte demais. Sua pele queima ao tocar em metal arco-íris — não o suficiente para causar ferimentos reais, mas o bastante para ser dolorido.

Procurando no Cemitério

Uma simples visita ao cemitério de Ponta de Pedra revela algo estranho: várias covas estão remexidas e vazias! Procurando mais a fundo (com testes de Investigação ou Sobrevivência), os aventureiros encontram o Mecanismo Necroaberrante. Se encontrarem o artefato, também encontram "raízes" feitas de matéria vermelha da Tormenta levando do Mecanismo para as covas vazias. Estas gavinhas/tentáculos/membros quitinosos parecem formar casulos. Qualquer personagem que veja isso pode notar que parece ter havido um casulo capaz de abrigar um corpo humano em cada tumba, mas que estourou — como um inseto que completa uma metamorfose.

É possível estudar o artefato, seguir as pegadas dos mortos-vivos ou ambos.

As covas abertas provocam calafrios em todos vocês. Mas nem de longe é o pior: logo notam que há uma espécie de casulo estourado em cada cova. Os casulos são grandes o bastante para abrigar corpos humanos. Cada um está preso a uma rede de gavinhas de carapaça quitinosa, que somem dentro da terra revirada.

Sim, tudo isso é vermelho. Não existe dúvida de que é algo da Tormenta.

Seguindo as gavinhas, vocês descobrem sua origem. Primeiro pensam que é um grande ovo, mas logo veem que é uma máquina. Uma máquina mágica incrustada com matéria vermelha. A máquina está aberta, mostrando seu interior. Lá dentro há cristais rosados.

Demora apenas um instante para vocês notarem que isso é uma junção de todas as técnicas e artifícios do inimigo. Magia, ciência e corrupção pela Tormenta.

O Mecanismo Necroaberrante

Esta estranha máquina mágica parece um ovo com cerca de 30 cm de altura. No momento em que os personagens o encontram, ele está aberto: sua "casca" de metal dividida em várias partes iguais, revelando em seu interior cristais rosados e uma espécie de núcleo. O núcleo é um pedaço de matéria vermelha. De dentro do Mecanismo brotam as "raízes" que levam às tumbas vazias.

O Mecanismo é repulsivo. Qualquer personagem nota que sua aparência tem algo errado, desconfortável. Um lefou ou um personagem que passe em um teste de Ofício (engenhoqueiro) ou Misticismo (CD 25) sabem automaticamente que é por causa da matéria vermelha. No entanto, ele está "morto", inativo, sua energia repassada para os cadáveres. Assim, causa apenas desconforto (em vez de loucura) e simplesmente manipulá-lo não causa corrupção pela Tormenta.

Investigando o Mecanismo Necroaberrante, os personagens descobrem que é algo avançado — ciência muito além do que existe normalmente em Arton. Ele parece reunir todas as características dos artefatos mecanomágicos encontrados até agora: seus cristais fornecem uma ligação com algum plano ou dimensão paralela (pois contém uma quantidade de material físico incompatível com seu tamanho), é corrompido pela Tormenta e produz algum tipo de comunicação (transmitindo aos corpos reanimados informações de personalidade e memórias das almas dos falecidos).

Eu Vejo NPCs Mortos

Não é fácil para ninguém admitir que está morto. Para um sujeito simples como Malakias, é duplamente difícil! O velho pode ter vários tipos de comportamentos quando for confrontado com a informação, dependendo de como os aventureiros o tratarem.

Qualquer tipo de hostilidade, incluindo tentativas de clérigos e paladinos de afastá-lo ou libertá-lo da morte em vida, será encarada com medo. Malakias tenta se proteger. Se isso não der certo, ele logo é tomado por uma espécie de fúria e revela a corrupção pela Tormenta em seu interior. Veja a fase 4.

Se o grupo for paciente e sensível, explicando a verdade a Malakias sem julgá-lo, ele fica pasmo, mas lentamente começa a aceitar. Pergunta o que deve fazer a partir de agora — se os aventureiros não souberem ainda que ele está corrompido, podem supor que Malakias não é uma criatura muito diferente de um osteon. Talvez seja possível para ele viver nas Centrais, inclusive em sua antiga casa.

Tentativas de estudar Malakias vão gerar medo e desconfiança. Será preciso lábia para convencer um velho caipira a deixar forasteiros fazerem testes em seu corpo. Contudo, Malakias é boa praça. Se ele for incluído no processo, pode até mesmo se divertir com isso e tentar alguns "truques", como abrir o próprio tórax para ver o que tem dentro (e ter uma bela surpresa lefeu).

Uma boa alternativa para um tom mais dramático é fazer com que Malakias fique chocado, principalmente se a informação for apresentada a ele como algo trágico e terrível. Nesse caso, ele esquece tudo desde antes de sua morte e começa a agir como se nada tivesse acontecido — mas trata o grupo como sua família! Se for contrariado neste estado, será tomado de fúria e mais uma vez revelará a corrupção pela Tormenta.

O Rastro dos Mortos

Seguindo os rastros dos cadáveres ambulantes, os personagens podem chegar até um dos esconderijos dos bandidos de Syvarian. Seguir os rastros

é um teste estendido de Sobrevivência (CD 20, 5 sucessos). Não há um local fixo para o esconderijo. Em vez disso, o mestre deve escolher uma área das Centrais que não foi muito explorada e colocar o esconderijo lá. O lugar pode estar tão distante quanto o mestre desejar — esta é uma boa oportunidade para inserir mais algumas rolagens na tabela de Encontros nas Colinas Centrais. Presuma que o esconderijo fica a pelo menos um dia de distância. Caso ficasse mais perto, aldeões de Ponta de Pedra provavelmente já o teriam achado.

Qualquer NPC com residência fixa que seja encontrado no caminho tem uma grande chance de ter visto a passagem dos mortos. Os aventureiros podem conseguir informações desta maneira. Permita que uma boa interpretação substitua uma das rolagens no teste estendido. Testes de perícias sociais nessas interações podem compor o teste estendido. Uma junção de ambos (boa interpretação e um sucesso num teste social) podem transformar um teste falho em um sucesso.

Os mortos-vivos não são exatamente uma horda — não chegam a 100. Mas, para pessoas comuns, mesmo nas Centrais, são uma visão assustadora. Use seu bom senso para julgar o que pode ter acontecido nesses encontros, com base no NPC específico. Por exemplo, Raguria achará engraçado e não se envolverá, Cletus reclamará da barulheira (e terá dizimado uma dúzia de zumbis), Dona Erneshia tentará estudá-los e Gormaggor mal notará que algo aconteceu.

Os mortos-vivos não eram especialmente agressivos. Na verdade, alguns ainda mantinham resquícios de sua personalidade anterior. Havia até mesmo aqueles que, além da personalidade, mantiveram suas memórias e compreenderam o que estava acontecendo. É o caso trágico de **Myrianthe**, a esposa de Malakias, como os aventureiros estão prestes a descobrir.

Fase 4

O Covil dos Mortos

Onde quer que esteja o esconderijo, ele terá mais ou menos a mesma forma: uma pequena abertura levando a uma caverna ampla e um pequeno conjunto de corredores subterrâneos. Isto é uma formação natural que lembra *muito* uma masmorra, apenas em escala bem menor. É um efeito do espaço de masmorra que foi criado nas Colinas Centrais durante a construção do Templo do Vácuo. Tendo acesso às memórias de alguns dos clérigos e arquitetos originais que fizeram pactos com Hyninn, Syvarian e o Dr. Vesper descobriram

De olhos vermelhos, de sangue podrinho, de antenas bem longas, eu sou zumbizinho.

Relatos da Mesa Original

Na campanha original, alterei um pouco os acontecimentos. Fiz com que Syvarian estivesse conduzindo os mortos-vivos junto a Torgo. Assim, Myrianthe viu o relógio em sua testa assim que se ergueu da tumba e, quando eles passaram perto de Ponta de Pedra, ela perguntou sobre Syvarian e o relógio para o fofoqueiro Irevash.

Fiz isso para que o pedido de Rexthor por informações desse resultado. Foi um jeito um pouco labiríntico para que os jogadores conhecessem a descrição de Syvarian, mas perfeito para os Cães das Colinas, cujas interações sociais são em grande parte baseadas na fofoca.

Não hesite em distorcer alguns acontecimentos para incluir as ideias dos jogadores. Não conceda sucessos automáticos, é claro (isso vai contra a filosofia da campanha), mas não deixe que o jogo se perca numa sucessão de becos sem saída.

estes lugares e usaram-nos como pequenas bases. Eles poderiam ter usado o próprio Templo do Vácuo, mas consideram-no sagrado e não iriam profaná-lo com a presença de meros criminosos.

Como as formações geológicas podem criar algo tão parecido com um labirinto artificial? Com corredores largos o bastante para grupos inteiros? Vocês sabem que a resposta está no Templo do Vácuo. Esta região foi afetada pelo espaço de masmorra. Syvarian deve estar usando esse tipo de complexo como esconderijos para suas hordas de bandidos... E agora zumbis.

Esta mini aventura presume a descoberta do covil, mas talvez isso não aconteça com seu grupo. Se os jogadores decidirem apenas confrontar Malakias depois de descobrir que ele é um morto-vivo, talvez nada disso aconteça. Você precisará de uma maneira de fazê-los encontrar as ordens de Syvarian. Veja mais sobre isso em **Contingência: Esquivando-se da Informação.**

O covil tem sinais claros de uso como acampamento. Há roupas velhas deixadas para trás, pequenos objetos, armas quebradas... Também algumas anotações dos próprios bandidos e, é claro, a mensagem que Syvarian deixou para Torgo. Todos estes escritos estão listados abaixo. Também há sinais da passagem e estadia de mortos-vivos. Testes de Investigação ou Sobrevivência (CD 20) revelam manchas de podridão, pequenos retalhos de carne putrefata, marcas de arranhões nas paredes e outras evidências. Testes de Percepção (CD 15) ou possuir a habilidade faro deixam claro ao personagem que, mesmo depois de todo esse tempo, há um odor de podridão aqui. Malakias não tinha isso — pelo menos não no começo. Os mortos-vivos devem ter se deteriorado bastante. Depois de algum tempo lá dentro, os aventureiros automaticamente ouvem gemidos, grunhidos e o som de pés se arrastando.

O covil está vazio... Com exceção de três mortos-vivos. O processo de criação dos zumbis da Tormenta ainda é experimental e alguns erros ocorreram. Um deles foi o próprio Malakias — um zumbi inteligente demais, com memórias demais, que demorou a se erguer e até agora não deu nenhum sinal de deterioração. Outros foram os corpos que não se ergueram no cemitério. Outros ainda são estes três.

O primeiro é um homem que não recuperou inteligência suficiente nem mesmo para seguir instruções simples ou completar processos de raciocínio básicos. Ele está há dias andando no mesmo lugar, seus pés se arrastando enquanto ele continua de cara para uma parede. Na verdade, os pés já viraram tocos por causa do atrito. A segunda é uma mulher cujo corpo se deteriorou demais: tem apenas metade do tronco e um braço, o resto tendo apodrecido rapidamente até virar uma poça de fluidos nauseabundos. Parte de sua mandíbula também apodreceu. Ela poderia falar palavras simples, mas não consegue articular.

A terceira é Myrianthe, falecida esposa de Malakias.

"Parece que alguém achou esta caverna... Ah, vocês não são bandidos. Pelo menos não vou ficar falando sozinha pela eternidade."

Quem fala isso é uma voz feminina e bem idosa, com o tom e a cadência típicos de uma avó. Mas de início vocês não sabem de onde a voz está vindo. Não há mais ninguém aqui. Então, olhando para baixo, percebem que há uma cabeça decapitada no chão, num canto de um corredor.

É a cabeça de uma anciã simpática.

"Não tenham medo... Não sou como eles. Ainda sou eu mesma. Não me perguntem como..."

Myrianthe teve o mesmo problema que Malakias — e ainda mais extremo. Há uma explicação para isso: a colina onde o casal vivia fica sobre um rico veio de metal arco-íris. Ao longo dos anos, parte da divindade de Tilliann ficou impregnada em seus espíritos. Assim, a corrupção pela Tormenta não os afetou da mesma forma que os outros zumbis. Myrianthe não só lembra de sua vida anterior como

sabe que morreu e entende perfeitamente o que aconteceu. Ela viu Torgo e Syvarian e sabe que os dois estão erguendo zumbis por todas as Colinas Centrais para um ataque generalizado. Myrianthe não ficou impune por sua inteligência superior: Syvarian decapitou-a depois que fez algumas perguntas. Tudo que resta dela é a cabeça falante. Os aventureiros podem falar com ela normalmente e conseguir diversas informações.

Quem é você?

"Meu nome é Myrianthe. Myrianthe Andronicus. Meu marido tinha muito orgulho de ter um sobrenome, sempre fazia questão de mencioná-lo para todos. Não parava de falar, mas eu gostava de ouvi-lo."

O que aconteceu aqui?

"Exatamente o que parece. Eu morri. Acho que há muito tempo. Tudo está diferente. Lembro de estar na minha cama, cercada por meus filhos e netos. Então... Nada. E então acordei com frio, no meio da terra. Sinto como se só tivesse dormido por um minuto, mas estive morta por décadas, eu tenho certeza. Havia dezenas de outros mortos se erguendo, mas nenhum como eu. Nenhum falava, exceto por algumas palavras desencontradas. Uma espécie de homem enorme de armadura nos mandou segui-lo. Eu não sabia o que fazer, então obedeci. Ele nos trouxe até aqui e nos mandou esperar. Vários dos outros mortos-vivos ficaram cada vez mais horrendos. Sua carne apodrecia. E eu... Não. Não sei por quê. O homem de armadura ficou furioso comigo, mas não fez nada além de me dar uns empurrões. O outro, no entanto..."

Outro?

"O homem de armadura obedecia a alguém. Um tipo pomposo, parecia um militar. Eu o vi pela primeira vez quando ainda estava no cemitério, ele estava mexendo numa espécie de cristal. Então foi embora. Encontrei-o de novo quando cheguei aqui. Ele avaliou os mortos e decidiu que eu não servia. Quando estava frente a frente com ele, comecei a fazer perguntas. Ele ficou indignado, usou uma serra e cortou minha cabeça. Mas... Isso não adiantou. Continuei consciente, mas fiquei de boca fechada. Então eles foram embora, levando todos os mortos."

Você ouviu os nomes deles?

"O homem de armadura é Torgo. Seu chefe é Syvarian."

Syvarian? Você viu Syvarian? Como ele é?

"Sim, vi ele claramente! Um homem muito alto e muito magro. Parece frágil, mas é forte e rápido. Ele também usava uma armadura, mas não como a de Torgo. Eu conseguia ver seu rosto. Já Torgo sempre ficava de elmo. A armadura de Syvarian é diferente, nunca vi nada igual! Parecia feita de bronze, mas também tinha uns pedaços de tecido grosso. Seu elmo era estranhíssimo, redondo e muito grande! Mas o mais estranho nele era sua testa. Ele tinha uma coisa na testa, não sei o que era! Um redondo, uma coisa de vidro com uns palitinhos que às vezes se mexiam." *(Myrianthe nunca viu um relógio, mas se os personagens mostrarem um desenho ou exemplar do objeto para ela, saberá identificá-lo como a "coisa" incrustada na testa de Syvarian.)*

O que mais você pode nos dizer sobre Syvarian?

"Ele é um homem maligno! Muito violento! Fala o tempo todo na 'missão', diz que é a coisa mais importante do mundo. Torgo obedece a ele. Syvarian fica prometendo uma recompensa a Torgo, mas não sei o que é. Também não sei qual é a tal missão. Ele falava uma outra palavra, dizia que Torgo não podia decepcionar a tropalução... Não, trapulissem. Não, tripulussom. Não, tripulação! É isso, tripulação! Ele dizia que a tripulação estava contando com Torgo e ele não podia decepcioná-la."

Syvarian é humano?

"É sim! Mas nunca vi um humano tão alto e tão magro. Parece que um vento pode carregar ele, mas é forte! Também fala com um sotaque esquisito. É um humano, mas um humano estranho." *(Obviamente Myrianthe está descrevendo um kliren. Se os personagens mostrarem a ela a imagem de um kliren, a mulher dirá que é muito parecido com Syvarian. Em particular, Zardu lembra muito o vilão. Contudo, Zardu é um pouco mais jovem que Syvarian.)*

O que Syvarian e Torgo querem?

"Coisa boa não é! Eles estavam falando de juntar um monte de mortos-vivos e atacar todas as Colinas Centrais! Disseram que é a hora, que não podem esperar mais! Falaram de uns aventureiros que estavam atrapalhando tudo..."

Que lugar é este?

"Como eu posso saber? Só segui os mortos até aqui. Eu... Senti que precisava fazer isso. Foi como se as minhas pernas não me obedecessem. Quando chegamos, tudo estava preparado. Botaram todos os mortos em duas salas. Syvarian e Torgo ficaram arranjando coisas, fazendo planos... Eu nunca vi uma caverna que nem essa! Parece que foi feita pra servir de esconderijo."

Por que você não é como os outros zumbis?

"Sei lá! A maioria não parecia ter muita inteligência. Alguns até conseguiam falar, mas foram ficando mais burros com o tempo. Eu tinha medo que fosse acontecer comigo, mas não, continuei a mesma! Parecia que eles estavam fazendo testes. Não sabiam direito o que ia acontecer, mas acho que ficaram satisfeitos com o resultado."

Você sabe o que aconteceu com seu marido?

"Malakias? Coitado, morreu quase dez anos antes de mim! No início eu achei que ia ver ele no meio dos mortos-vivos, mas graças a Lena ele continuou morto! Não queria que o meu querido passasse por isso."

Fase 5

Reencontro

Se os aventureiros contarem a Myrianthe sobre Malakias, ela fica muto triste. Se reunirem os dois, escolha entre duas conclusões.

Conclusão A: O amor tudo vence

O "erro" que fez com que Malakias e Myrianthe mantivessem suas consciências é permanente. Ambos são mortos-vivos inteligentes e continuarão assim pela eternidade. Eles demonstram grande felicidade em se reunir e logo entram numa rotina confortável de quem convive há décadas. Myrianthe precisa explicar muita coisa a Malakias de novo e de novo. O velho ranzinza continua confuso... Mas isso não é problema desde que eles estejam juntos.

Conclusão B: Escatologia & sadismo

Assim que Malakias e Myrianthe são reunidos, têm um momento de felicidade. Mas logo isso é interrompido. Malakias estava mantendo a corrupção pela Tormenta em xeque através de seu desejo de reencontrar a família. Quando é confrontado com a realidade inegável de que está morto (assim como sua esposa), algo dentro dele se quebra. Ele não consegue mais resistir: patas e antenas quitinosas brotam de dentro de sua boca, ouvidos e olhos. Seu corpo se rompe, revelando carapaça insetoide e pedaços repulsivos de lefeu. Myrianthe grita. Ela nunca tinha visto *isso*. Testemunhando a corrupção do marido, ela também eclode em matéria vermelha. Patas qutinosas brotam de seu pescoço decepado, sua boca é tomada por quelíceras. Os dois anciões são zumbis da Tormenta e precisam ser vencidos num curto combate.

Qual conclusão escolher?

Como você pôde ver, esta mini aventura é diferente das demais. Ela prepara o terreno para a conclusão do arco, então deve ser modificada para que faça sentido. Normalmente, eu diria para usar a conclusão A: parece lógico que o erro no ritual não seja desfeito de forma tão arbitrária. Além disso, sucesso em reunir NPCs com entes queridos se encaixa no tema geral de angariar parceiros para resistir a Syvarian.

Contudo, a conclusão B é mais adequada para grupos que queiram explorar o lado trágico da Tormenta. Ver o destino cruel do casal pode motivar os aventureiros a se vingar, impulsionando a batalha. Se isto parecer mais a cara de seu grupo, use esta opção.

Embora uma campanha de RPG não seja uma história criada pelo mestre, também é importante notar os temas que o grupo todo escolheu, consciente ou inconscientemente. No caso da campanha original, minha proposta sempre foi um clima positivo. Há momentos tristes e possibilidade de tragédias, mas a ideia é que público e jogadores saíssem das sessões com uma sensação de otimismo e humor mórbido.

Caso sua campanha seja uma exploração do lado mais sombrio do mundo e de seus habitantes, modifique os acontecimentos para refletir isso. Uma velhinha simpática que é só uma cabeça decapitada dentro da mochila da barda não vai criar esse clima.

Contingência: esquivando-se da informação

Esta aventura abre a possibilidade concreta de que os personagens não descubram o covil dos mortos e as ordens de Syvarian. Afinal, se o objetivo era descobrir o paradeiro da família de Malakias, tecnicamente o objetivo é cumprido no instante em que eles vasculham o cemitério!

Não há problema. Existem vários jeitos de aguçar a curiosidade do grupo. O mais óbvio é fazer com que o próprio Malakias peça: com mil diabos, se ele virou morto-vivo, quer saber por quê! O idoso também pode perguntar sobre sua esposa. No momento em

que souber que Myrianthe também se ergueu da tumba, pedirá aos aventureiros para achá-la. Também é possível que NPCs falem sobre os mortos-vivos andando pelas Colinas ou mesmo que o povo de Ponta de Pedra os contrate para descobrir quem remexeu o cemitério. Um coadjuvante estudioso e curioso (como Edwina, Nada Mais que a Verdade ou até mesmo Belinda) pode sugerir que eles investiguem a origem do Mecanismo Necroaberrante. Um artefato da Tormenta casualmente enterrado num cemitério não é algo a ser ignorado!

Se mesmo assim os jogadores ignorarem *tudo isso* e preferirem voltar ao Forte ou fazer qualquer outra coisa, não tente forçá-los. É direito deles não interagir com as partes da campanha que não acharem interessantes. Os habitantes das Centrais vão pagar o preço, sendo atacados individualmente e sem aviso. A defesa do Forte Cabeça-de-Martelo também será bem mais difícil. Mas esta pode ser uma história instigante — como a negligência dos heróis levou a mortes desnecessárias e talvez a sua própria ruína.

A GRANDE DESCOBERTA

Além da cabeça de Myrianthe, os personagens descobrem um pergaminho no chão da caverna. É nada mais nada menos que as ordens de Syvarian para Torgo. No instante em que isto for lido, começa a corrida contra o tempo. O arco definitivamente está rumando para seu clímax.

"Nossas táticas fracassaram. O tal grupo de aventureiros frustrou cada uma de nossas tentativas. Eles não sabem o que estão fazendo, não entendem o mal que provocam. Chega de subterfúgios, é hora de sangue. Construímos os Mecanismos Necroaberrantes para isso. Leve os mortos, espalhe a ordem a todas as bases. Todas as tropas estão convocadas. Passaremos por cada aldeia, cada casebre, cada buraco onde o povo destas Colinas se esconde e vamos matar todos. Convergimos ao alvo principal em duas semanas. Todos juntos, para que não reste ninguém vivo lá dentro. O Forte Cabeça-de-Martelo vai cair.

Syvarian"

Fase 6

DESFECHO

Uma vez que esta aventura seja concluída, não há mais espaço para vagar livremente pelas Colinas. O plano de Syvarian está em andamento. O próximo passo dos heróis deve ser avisar e recolher o maior número de NPCs possível, se quiserem salvá-los.

AVENTURA 5

A NOITE DOS MANÍACOS ABERRANTES

"Todas as tropas estão convocadas. Passaremos por cada aldeia, cada casebre, cada buraco onde o povo destas Colinas se esconde e vamos matar todos. Convergimos ao alvo principal em duas semanas. Todos juntos, para que não reste ninguém vivo lá dentro. O Forte Cabeça-de-Martelo vai cair.

Syvarian"

O VILÃO E SEU OBJETIVO

O vilão desta aventura é ninguém menos que Syvarian, o oficial de segurança da *Roca* e irmão da Companhia dos Irmãos em Valkaria. Como seus planos de varrer um por um os povoados e habitações das Colinas Centrais deram errado (ou assim esperamos), o kliren reuniu uma força de criminosos, cães do inferno, zumbis da Tormenta e até mesmo lefeu para passar pela região massacrando todos os habitantes. As pessoas de cada enclave devem convergir para o Forte Cabeça-de-Martelo, lugar mais defensável das Centrais. Syvarian sabe que um ataque direto ao Forte vai atrair a atenção do Exército do Reinado, mas isto é um preço baixo a pagar pela continuidade da missão. De qualquer forma, se uma guerra entre a coroa de Deheon e a Companhia dos Irmãos estourar, isso só vai tirar a atenção das verdadeiras maquinações do Dr. Vesper. Se tudo mais falhar, eles podem abandonar a Companhia dos Irmãos e concentrar seus esforços em outras estratégias.

MOTIVAÇÃO

A motivação dos personagens para se envolver deve ser clara: Syvarian está planejando um ataque que vai destruir o Forte Cabeça-de-Martelo e matar todos os NPCs que os personagens conheceram ao longo das últimas aventuras. Suas forças irão passar pelas Centrais, acabando com todo tipo de fingimento e dando cabo da família LeBlanc, das Dahllan Daninhas, dos Gallobalt e de quaisquer outros enclaves de habitantes locais. Mesmo se o grupo decidir abandonar as Centrais e fugir, deve ficar claro que serão perseguidos. Qualquer aventureiro com um mínimo de experiência em guerra, crime ou táticas de qualquer tipo sabe que uma organização que esteja disposta a uma manobra tão drástica não vai simplesmente deixar um bando de inimigos que sabem demais livre por aí. Os heróis não podem mais escolher se envolver ou não; agora o perigo vem até eles, mesmo que relutem.

Relatos da Mesa Original

Na campanha original, os Cães das Colinas se dividiram para ganhar tempo e encontrar os diversos NPCs. Jogamos duas sessões dessa maneira, com interações limitadas a um ou dois personagens por vez, com os demais jogadores só esperando e assistindo. Em termos de jogo, isso deu certo: foi uma boa estratégia e angariou todos os NPCs que eles conheciam. Em termos de diversão... Deu certo, mas por pouco.

Conduzir sessões com o grupo dividido, com longos conjuntos de cenas individuais ou em duplas, deixando o resto na espera, é terreno arriscado. Minha experiência diz que duas sessões (como foi o caso na *stream*) são o limite da paciência da maior parte dos grupos. Mesmo assim, jogadores inexperientes ou inquietos podem se cansar muito de ficar esperando "sua vez". Pior ainda: é dificílimo para o mestre dividir o tempo igualmente entre todos. Eu mesmo não fui capaz de fazer isso — alguns jogadores tiveram bem mais tempo sob os holofotes, porque sua parte simplesmente demorou mais para ser resolvida.

Caso o grupo adote essa estratégia, recomendo conversar francamente, como colegas de jogo, para combinar um meio de isso não ficar maçante. Talvez os outros jogadores interpretem NPCs. Talvez as interações sejam simplificadas em uma ou duas rolagens. Talvez, em vez de fazer uma sessão em que alguns ficam esperando, você decida conduzir sessões realmente individuais, sem a necessidade do resto do grupo — mas, se fizer isso, veja a seguir.

Falta do que fazer é uma das principais causas de campanhas inacabadas. Quando o tédio começa a se instaurar e o sentimento de união do grupo diminui, há uma forte tendência a priorizar outras atividades e, quando você nota, faz alguns meses que ninguém "pode jogar".

Continua na próxima página.

Fase 0

Normalidade (ou Não)

Esta aventura começa assim que os aventureiros descobrem o pergaminho com as ordens de Syvarian. O livro prevê a existência da aventura 4.5, como foi na mesa original. Contudo, o pergaminho pode estar em qualquer lugar, pode ser encontrado em qualquer momento quando o grupo estiver satisfeito com sua exploração das Colinas Centrais. O pergaminho pode ser encontrado inclusive no fim de uma das aventuras principais: uma mensagem ligeiramente modificada vai estar com Zardu (recriminando-o por não seguir com a missão e avisando que, se ele causar problemas, vai ser massacrado com todo o resto), Torgo deixará a ordem para trás na cabine da *Harpia* ou Lorelei terá instruções expressas de se juntar ao ataque.

Fase 1

Corrida Contra o Relógio

Os habitantes das Centrais podem ser esquisitos e até irritantes, mas vocês lembram de como são unidos e de como os trataram. Mabel LeBlanc, apesar de ter decorações feitas com restos humanos em casa, ama seus filhos mais do que tudo. As Dahllan Daninhas receberam vocês com um tiro de besta, mas Annabel tinha grandes planos para sua irmã mais nova. Os Gallobalt estavam envolvidos em todo tipo de atividade ilegal, mas mesmo em sua fazenda há uma criança. As aldeias estão repletas de gente indefesa. Vocês sabem que Ponta de Pedra e Darandell serão incapazes de montar uma resistência. Placidez nem tentará. Até mesmo a odiosa Dornbach é lar de alguns inocentes e não vai ser poupada. E então há os andarilhos... Arlo, Nada Mais que a Verdade, Abner... Nenhum vai sobreviver.

Em todas as Colinas, só vocês sabem o que está prestes a acontecer. Só vocês podem avisá-los e trazê-los para a segurança.

O pergaminho que os personagens encontraram diz que o ataque ao Forte Cabeça-de-Martelo ocorrerá "em duas semanas"... Mas eles não sabem há quanto tempo a carta foi escrita. Role 2d4 e diminua o resultado de 14, obtendo um valor de 12 a 6. Este é o número de dias que restam até o ataque. Os heróis podem descobrir isso interrogando algum inimigo — mas, se não houver ninguém a interrogar, não podem ter certeza.

Toda a primeira parte da aventura deve envolver os personagens escolhendo quais NPCs avisar sobre os ataques e tentando recrutá-los para a defesa do Forte. Isso depende da iniciativa dos jogadores e muitos grupos não pensarão em salvar coadjuvantes ou recolher parceiros. Como mestre, você deve lidar com isso de acordo com as características do grupo.

No caso de grupos mais passivos, que não tenham o costume de interagir com NPCs fora do contexto específico no qual são apresentados, deixe o objetivo da aventura claro desde o início. Após mostrar a eles o conteúdo do pergaminho, explique:

Todas as pessoas que vocês conheceram nesses últimos tempos nas Colinas Centrais estão com os dias contados. Adultos, crianças, velhos... E, sem ajuda, vocês serão as próximas vítimas. Syvarian falou em trazer todas as tropas, em um ataque em massa... Vocês sabem que não conseguirão repelir um ataque dessa magnitude apenas com o contingente do Forte Cabeça-de-Martelo.

Trate a "ideia" de reunir os NPCs como um pedido de ajuda do velhinho da taverna ou uma missão dada por um superior: os jogadores precisam ouvir explicitamente o que fazer. Podem se recusar ou ter outra ideia, é claro, mas não ficarão sem rumo.

Grupos mais ativos, que costumem aproveitar as dicas e ganchos que você deixa, não precisam do chamado à aventura tão explícito. Se você notar que eles não estão chegando à conclusão sozinhos, peça testes de Guerra, Conhecimento ou Inteligência. Qualquer resultado razoável pode revelar essas informações. Contudo, você ainda arrisca que não haja sucesso algum. Se jogadores normalmente atentos não notarem a ameaça e *também* rolarem muito mal, talvez seja melhor deixar eles lidarem com as consequências disso.

Grupos entrosados ou experientes não precisam de ajuda. Deixe que cheguem à conclusão do que fazer a partir do pergaminho. Mesmo assim, mantenha em mente a maneira como estão jogando a campanha. Eles estão lembrando dos NPCs? Estão pedindo ajuda quando precisam? Ou por alguma razão andam desatentos? Nem mesmo grupos que jogam juntos há décadas devem ser penalizados por uma distração passageira.

Seja qual for o chamado à aventura, esta fase depende do que os personagens decidirem, dos coadjuvantes que conheceram nesses meses, de quanto tempo eles têm e do fato de saberem ou não qual é o prazo. Provavelmente precisarão se dividir ou recorrer a meios mais inventivos para avisar todos os NPCs a tempo (ou escolher aqueles que não vão fazer falta...). Talvez usem comunicação mágica. Talvez peçam ajuda a NPCs que encontraram na tabela de encontros... Tudo fica a cargo deles. Por falar nisso, você pode rolar uma vez na tabela para cada trecho da jornada ou, se achar que isso vai prejudicar o ritmo, ignorar esta parte. De qualquer forma, lembre que as Centrais são terreno difícil e esquisito. Andar pelas Colinas não deve ser o mesmo que andar nas calçadas de uma cidade.

A seguir estão alguns guias para cenas com os principais NPCs.

Relatos da Mesa Original (Continuação)

Não é má vontade, é apenas uma armadilha. Uma campanha que mestrei há muito tempo terminou assim. Jogamos durante 6 anos e faltavam apenas duas sessões para o fim. Havia jogadores que descreviam a campanha como um hobby por si só, à parte do RPG em geral. Mas decidi conduzir sessões individuais com cada jogador e a campanha não resistiu. Notei que nunca acabaria quando não jogávamos há quase meio ano.

Sessões individuais eliminam o problema de deixar os outros jogadores esperando, mas causam dois problemas talvez mais graves: cada um não sabe o que os demais estão fazendo (perdendo investimento emocional no jogo) e o mestre se desgasta muito mais. Eu conseguia mestrar por 12 horas seguidas, para grupos de 10 pessoas ou lidando com as ideias mais súbitas e insanas dos jogadores, mas não tive fôlego para sessões individuais com cada um.

O grupo original de Fim dos Tempos conseguiu fazer essa estratégia dar certo, mas não é fácil repetir esse feito. Todos tiveram muita maturidade, companheirismo, paciência e compromisso. E, acima de tudo, todos sabiam que não havia uma relação de hierarquia, que eu não era um "contador de histórias" priorizando tramas para um ou outro personagem. Tenha certeza de se comunicar às claras, esta não é hora de fazer segredos ou surpresas. Caso alguém esteja de saco cheio ou você sinta que o clima está esquisito, reúna todos imediatamente para resolver. E lembre da dica: duas sessões são o limite.

Sei que parece exagero falar disso com tanta seriedade, mas confie em mim: essa é uma situação que pode matar qualquer campanha.

As Dahllan Daninhas

"Nós já resistimos a Dornbach esse tempo todo, podemos resistir a Syvarian ou seja quem for! Tá duvidando? Isso é um plano pra nos trancar naquele Forte?" (Annabel)

Se os personagens tiverem se tornado inimigos de Annabel, ela vai se recusar a sair do carvalho oco e *nada* poderá removê-la. Mesmo um 20 natural em Diplomacia ou Enganação só vai fazer com que ela diga para Grena levar Astelle ao Forte, enquanto ela mesma se prepara para uma última defesa de seu lar. Os heróis nunca mais irão vê-la.

Um grupo que tenha conquistado a simpatia de Annabel conseguirá arrastá-la ao Forte. Julgue a necessidade de testes de acordo com as interações que eles já tiveram e com a interpretação dos jogadores. Em termos gerais, apelos à própria segurança da dahllan vão ser vistos como insultos e podem impor penalidades. Apelos à segurança de Astelle concedem bônus, mas podem fazer Annabel desejar uma "última resistência".

A tática que funcionará melhor é simplesmente não tolerar a rabugice de Annabel. Se os personagens disserem que ela está se apegando mais a uma casa, a memórias e à própria teimosia do que ao futuro de Astelle e à luta contra os inimigos de Allihanna, ela tomará um baque. Se os personagens forem neutros com relação a ela, terão sucesso automático no teste para convencê-la. Se forem seus inimigos, terão permissão de fazer um teste. Este tipo de argumento garante que as Dahllan Daninhas vão se mudar para Valkaria (para que Astelle estude na Academia Arcana), participando do próximo arco da campanha.

A Família LeBlanc

"Eu sabia que esse dia iria chegar. As Colinas não são mais as mesmas. Claro que vamos para o Forte. Afinal, alguém tem que cuidar de vocês, não é? Estão magros demais, tomem uma sopinha!" (Mabel LeBlanc)

Se os personagens tiverem salvado Gaspar, Mabel estará disposta a ouvir qualquer coisa que eles têm a dizer. Ela se orgulha da propriedade dos LeBlanc, mas não vai sacrificar as vidas de seus filhos para defender um pedaço de terra e uma construção. A única condição de Mabel é que toda a família seja levada, o que pode ser um problema.

A própria Mabel, Pascal e Gaspar irão tranquilamente, principalmente se Gaspar souber que os personagens o salvaram. Em compensação, Bastien vai se recusar a "fugir como um covarde". Ele precisa ser arrastado fisicamente (qualquer dano fará Mabel desistir de ir com os heróis) ou convencido de que o Forte precisa dele como soldado. Clothilde fica apavorada e precisará ser acalmada com garantias de que vai ser protegida e nada vai acontecer com ela. Blanche é simplesmente louca e precisará ser convencida ou levada (mais uma vez, qualquer dano faz Mabel desistir). Como alternativa, o mestre pode interpretar os delírios de Blanche e permitir que os jogadores dialoguem com sua loucura para convencê-la a ir com eles.

A Família Gallobalt

"Syvarian queimou minha fazenda e ameaçou minha família. Ótimo que tenha dado as caras, me poupa o trabalho de caçá-lo." (Nathanael Gallobalt)

Não há muito meio termo com os Gallobalt. Se os personagens fizeram amizade com eles ou ao menos foram cordiais, os fazendeiros concordam imediatamente em abandonar suas terras. Todos, exceto Alon, participarão ativamente da defesa do Forte Cabeça-de-Martelo.

Em compensação, se os aventureiros tentaram prendê-los, hostilizaram-nos ou fizeram qualquer coisa contra sua plantação de achbuld, eles julgam que é tudo um plano para levá-los ao Forte e fazer a lei do Reinado descer sobre eles. Nathanael e os outros preferem enfrentar irmandades a estar num lugar fechado cheio de soldados que querem vê-los atrás das grades. Os personagens precisarão de bons testes sociais para convencer a família. Mesmo assim, neste caso os Gallobalt só aceitarão ir ao Forte se puderem ir armados e com um herói como refém.

Gormaggor

"Guerra? Luta? Essas invenções modernas..."

O gigante nem vai entender direito se os personagens pedirem para que ele saia de seu local de repouso. Nada que os vilões possam fazer nesta fase da campanha vai afetar Gormaggor de qualquer forma. Ele já viu a região ser dominada por uma facção ou por outra algumas vezes em sua longa vida. A ironia trágica é que, em longo prazo, o plano do Dr. Vesper vai afetar Gormaggor e ele mesmo não pode se defender.

Contudo, caso você queira envolver o gigante, se os heróis tiverem feito algo *realmente extraordinário* por Gormaggor quando o encontraram, algo que o mestre nunca teria imaginado e que impressione muito, ele vai interferir no combate. Ele irá andar até o Forte Cabeça-de-Martelo (fazendo as Colinas tremerem), dar alguns safanões nos inimigos e eliminar uma onda inteira da horda. Então voltará a seu lugar para dormir por algumas décadas. Em princípio, nada que os personagens fizerem vale esta ajuda — Gormaggor não quer ser motivado, não está triste, não deseja novidades...

Os autores do livro não conseguem pensar em nada que seja suficiente. Mas os jogadores costumam ser criativos, às vezes demais, então talvez você queira estar pronto para responder à altura.

Raguria

"Ir até o Forte com vocês? É claro... Claro que vou... Ficarei bem perto do seu quarto, enquanto você dorme..."

Ao contrário do que possa parecer, Raguria vai aceitar prontamente qualquer convite para ir ao Forte Cabeça-de-Martelo e será uma parceira poderosa. Se não for convidada, conseguirá escapar viva do ataque. Se os heróis forem hostis, ela pode amaldiçoá-los.

Arlo "Olho de Leite"

"Eu sabia! Sabia que um dia ELES iam chegar! Ainda bem que estive me preparando!"

Muita interpretação e excelentes testes sociais serão precisos para convencer o caçador paranoico a abandonar sua "fortificação". Se os personagens falarem em termos que ele entenda (há uma conspiração que está vindo pegá-lo, o Reinado está por trás de tudo...), devem receber bônus nos testes. Arlo será um parceiro valioso no Forte, mas sua personalidade instável pode dificultar seu recrutamento.

Mungo Joe

"O quê? Bandidos? Zumbis? Eu é que não quero estar aqui quando chegarem! Me levem pra esse Forte logo! Vamos tomar alguma coisa pra ajudar na viagem!"

O alambiqueiro não vai hesitar em aceitar qualquer conselho ou convite dos heróis. Se eles o levarem ao Forte, terão acesso ilimitado a sua bebida. Se o grupo levar o alambique até o Forte, Mungo Joe pode ajudar Belinda a fazer poções. Veja a lista de parceiros e a linha de tempo da noite no inferno.

O Homem-Bode

"Não! Eu sei que é uma armadilha! Não cheguem perto!" (Jonid, o Homem-Bode)

Se os personagens quiserem e conseguirem falar com o Homem-Bode, convencê-lo a ir ao Forte será menos difícil do que parece. Ele os segue quase como um animal domesticado.

Erneshia

"Seráquevocêsnãopodemcapturarumdoszumbisparaeuempalhar?Oupelomenosdesenharumdeles?Achoqueamelhoropçãoéircomvocês!"

A taxidermista não hesita em aceitar o convite dos heróis. Se eles apenas disserem para ela fugir, Erneshia pede para ir com eles. Contudo, ela insiste para que eles ajudem a reunir seus "espécimes" e anotações, principalmente suas notas sobre o Diabo das Colinas.

Relatos da Mesa Original

Na campanha original, Kiki fez amizade com Arlo na primeira sessão e o caipira paranoico se tornou um dos NPCs mais queridos — apesar de ser quem é. Assim, foi fácil recrutá-lo.

Todas as recomendações listadas aqui são sugestões para uma situação "neutra". NPCs que tenham criado suas próprias narrativas a partir das ações do grupo devem responder de acordo. Lembre-se de que interação com personagens e ambiente é o ponto fundamental de Fim dos Tempos.

Cletus Rigby

"Não quero saber de Syvarian nenhum! Ei, seu amigo tem cabelo LOIRO?"

O mago caipira vai se recusar terminantemente a sair de sua torre/cabana. Contudo, personagens que já tenham conquistado sua confiança têm chance de convencê-lo com boa interpretação e ótimos testes sociais. Cletus não tem medo dos vilões e não quer ajudar os heróis. Em termos gerais, o que pode convencê-lo é fazê-lo acreditar que uma vitória dos vilões vai trazer mais bagunça e intrusos.

Relatos da Mesa Original

Como todos que assistiram devem lembrar, Elmer foi iniciado na Ordem da Redenção pelo paladino Ignis Crae. Eu não esperava que o dragão fosse se tornar um personagem recorrente, mas jogadores são assim...

Nada Mais que a Verdade Reston

"Não conheço muita gente ainda, então estou tentando convencer a mim mesma de que vocês são meus amigos. Eu acho que vou ficar deslocada no Forte, mas vou fingir ser mais parecida com os outros para tentar me enturmar... Vou inclusive oferecer um favor agora para tentar fazer vocês gostarem mais de mim!" (Nada Mais que a Verdade)

A devota de Tanna-Toh aceita prontamente qualquer convite ou sugestão dos heróis. Ela inclusive pode ajudá-los, tomando para si a tarefa de avisar um NPC. Ela tem sucesso automático e consegue convencer o coadjuvante a ir ao Forte sem problemas. As únicas exceções a isso são Gormaggor e Cletus Rigby.

Elmer

"Ah, não, obrigado, não tenho interesse. Mas se vai haver perigo você podia me ajudar, não? Não tem uma moedinha aí? Ou um pouco de achbuld?" (Elmer)

O dragão mendigo *pode* ser convencido a se juntar à defesa do Forte. Isso exige excelentes testes sociais ou alguma tentação com achbuld. Contudo, uma vez que esteja no Forte, Elmer se mostrará inútil. Ele ocupa muito espaço, amedronta os NPCs mais frágeis, incomoda todos com pedidos de dinheiro e lamentações... Elmer *elimina* um parceiro do Forte, à escolha dos jogadores — ele está tirando atenção e tempo de todos, mas um será o mais afetado.

Caso, por algum milagre, os aventureiros tiverem conseguido livrar Elmer de seu vício, tudo isso muda de figura e ele se torna um parceiro extraordinário. Com sua baforada de arco-íris, Elmer pode eliminar metade de uma onda de atacantes (exceto a última, nenhum NPC com nome morre).

Abner

"E estão me oferecendo um lugar onde ficarei em segurança? Foi Khalmyr que os enviou! Sim, sim, é claro que vou acompanhá-los! Que dia abençoado!" (Abner)

O jovem pastor não precisa de quase nenhum argumento para ser convencido a acompanhar os personagens. Ele confia nos aventureiros e vai ajudar como puder.

Quimby Ulysses Arronax

"O Forte pode estar cheio de soldados e voluntários, mas sabe do que mais vai estar cheio? De inimigos! E sabe onde não vai ter inimigos? Não sabe e não vou contar, o esconderijo é meu!" (Qumby Ulysses Arronax)

O vendedor trambiqueiro tentará se salvar antes de mais nada. A presença de devotos de Hyninn no grupo pode incentivá-lo a se juntar à defesa do Forte, mas mesmo assim ele precisará ser convencido com testes sociais. Como regra especial, especificamente nesta interação, Enganação nunca funciona, mesmo que seja um 20 natural. O instinto de autopreservação e a malandragem de Quimby são maiores do que qualquer lábia. Para convencê-lo, os heróis precisam ser sinceros.

Fase 2

Montagem de Preparação

Assim que os personagens e os NPCs estiverem reunidos no Forte Cabeça-de-Martelo, provavelmente o grupo desejará se preparar tanto quanto possível para o combate. Eles podem fazer isso de duas formas básicas: construindo defesas no Forte e treinando NPCs parceiros. Veja mais sobre isso a seguir.

As cenas logo antes da batalha serão importantes — afinal, vários NPCs (e personagens jogadores...) podem morrer. Assim, o ideal é que todo o grupo decida em conjunto como esta fase vai se desenrolar. Em vez de ditar um ritmo específico ou criar situações, deixe que os jogadores tenham voz ativa sobre isso, atuando como uma espécie de mestres por si só. Encoraje-os a interagir com coadjuvantes, contar segredos, jurar amizade ou vingança, amarrar pontas soltas... Não tenha pressa. Quanto mais antecipação houver, maior será o envolvimento emocional durante a batalha. Também não tome para si a responsabilidade de notar quando já houve preparação suficiente: todos devem opinar e entrar em acordo.

O único limite que você deve impor é sobre questões de regras e disponibilidade de NPCs. É esperado que os jogadores tentem extrair todas as vantagens possíveis. Se fizerem isso, é sinal de que se importam com as Colinas Centrais e estão levando a ameaça a sério.

Quando vocês notam, Belinda já serviu canecos de cerveja para todos. Ela limpa o balcão da taverna e olha para vocês com um sorriso sério.

"Quem diria que o roubo das minhas armas levaria a isso, hein? Aposto que, se soubessem, teriam dado no pé assim que acordaram naquela manhã! Estou brincando, é claro. Vocês são bons garotos."

Mesmo que seu tom seja bem-humorado, ela parece ter algo sério a dizer.

"Se tudo der errado, quero que saibam que tenho orgulho de vocês. Quem está vindo nos atacar são bandidos! Escória das estradas e das cidades. Um bando de preguiçosos que, em vez de trabalhar, ganha a vida roubando dos outros. Mas vocês... Desde que chegaram aqui, estão trabalhando que nem uns desgraçados. Ajudando todo mundo que precisa... E, o mais importante, cobrando bem por isso! Esta batalha não é só sobre invasores contra habitantes locais. É sobre parasitas contra gente que se esforça! E os parasitas sempre vão perder, porque são perdedores. Então, se tiverem que entregar a vida para defender o Forte... Não entreguem, vendam! E vendam bem caro! Um brinde! E não se preocupem, essa rodada é por conta da casa."

Construindo Defesas

Os jogadores podem preparar o Forte com defesas adicionais: armadilhas, reforços na paliçada, torres para atiradores etc. Embora essas defesas sejam mundanas, elas são traduzidas como efeitos de magias.

Cada personagem jogador ou NPC apropriado tem direito a um teste de Ofício ou Guerra por dia de preparação. Qualquer personagem que gaste seu dia fazendo isso não pode realizar mais *nenhuma* ação: não pode treinar parceiros, explorar as Colinas em busca de outros habitantes, investigar os planos do inimigo etc. Em suma, o personagem gasta *todo* o seu tempo durante aquele dia coordenando equipes de trabalho para construir as defesas.

Apenas personagens treinados em Ofício ou Guerra podem fazer esse teste. Se você quiser, permita que os jogadores apresentem outras ideias de perícias — por exemplo, Furtividade para criar coberturas onde se esconder ou Ladinagem para preparar armadilhas. Contudo, a ideia não é que qualquer perícia e qualquer personagem sejam igualmente úteis: este é o momento de líderes militares e engenheiros brilharem. Não se preocupe com a configuração exata das equipes fazendo o trabalho pesado. Considere que aldeões comuns conseguem cumprir as ordens dos personagens que fazem os testes. Contudo, caso os jogadores não tenham conseguido reunir grandes números de NPCs comuns no Forte, precisarão arranjar uma boa explicação sobre quem está executando os planos de defesa.

A CD básica do teste é 20. Um resultado 20 gera 1d4 pontos de mana como "orçamento" para construir defesas. Cada 10 pontos a mais no resultado gera +1d4. Reúna todos os d4 gerados em todos os dias de preparação. Então role os dados para obter a quantidade de pontos de mana disponíveis para os efeitos de magias que representam as defesas.

Por exemplo: os aventureiros destacam Belinda e o Sargento Morgan para coordenar equipes de construção. Belinda tem Ofício +15 e Morgan tem Guerra +15. Belinda rola 15 (resultado 30, 2d4 pontos de mana) e Morgan rola 10 (resultado 25, 1d4 pontos de mana). Juntando os recursos, eles dispõem de 3d4 pontos de mana. Rolando esses d4, obtêm o valor 9. Isso permite que gastem 9 pontos de mana para preparar uma defesa. Os jogadores decidem criar uma proteção de chamas ao redor da paliçada do Forte. Isso pode ser traduzido como a magia *Muralha Elemental*. Com seus 9 pontos de mana disponíveis, criam uma muralha de chamas com 3m de altura e 60m de comprimento.

Lembre-se que essas defesas não são realmente mágicas — magias apenas são formas convenientes de simular seus efeitos com regras já estabelecidas.

Assim, não podem ser anuladas por habilidades que cancelem magia. Também não causam assombro em NPCs supersticiosos, visualmente são mundanas etc.

A intenção desta mecânica é adicionar um elemento de diversão e inventividade à batalha. Se o grupo como um todo não concordar com ela ou insistir em tratar as defesas como magias literais, talvez seja melhor que todos conversem para achar um modo melhor de lidar com isso.

TREINANDO PARCEIROS

Esta aventura não usa regras para combate em massa. Em vez disso, os NPCs serão parceiros dos personagens jogadores, atuando como apoio para os heróis. É bem provável que o jogadores tenham a ideia de treinar NPCs para lutar no Forte, principalmente se tiverem dias sobrando. Use as diretrizes a seguir.

Apenas NPCs com nome podem ser treinados. Os aldeões anônimos de Ponta de Pedra, Darandell, Dornbach e Placidez são inexperientes demais para aprender tão rápido. Se os aventureiros tiverem conhecido algum NPC em especial numa das aldeias, o personagem se torna apto a ser treinado. Obviamente, o grupo não pode começar a se apresentar para todos que vir pela frente — o destaque do NPC deve ter acontecido antes desta cena. Esta é uma limitação arbitrária, mas útil. Pela lógica fria, deve haver um plebeu genérico de Darandell com maior potencial combativo do que, digamos, Dona Erneshia. Contudo, em termos de história é muito mais satisfatório (e verossímil) que um NPC com nome faça a diferença.

O segundo requisito, é claro, é a existência de um professor. Como regra geral, personagens combatentes podem treinar parceiros de combate (combatentes, fortões...), personagens treinados numa perícia podem treinar parceiros ajudantes na perícia, personagens conjuradores podem treinar parceiros arcanos etc. Deixe que os jogadores apresentem argumentos para que sejam capazes de treinar parceiros, mas deve haver algum sentido. Por exemplo, seria difícil justificar que um ladino ensinou um NPC a fazer magia.

Alguns NPCs *podem* ser professores. Contudo, eles são minoria. Belinda, Morgan, Nathanael, Isabrine e outros com certeza têm algo a ensinar. A verdadeira limitação não é o número de professores, mas o tempo disponível. Um NPC envolvido em treinar os demais não poderá construir defesas, por exemplo. Além disso, não importa quantos professores haja: se um aluno não aprendeu durante um determinado dia, esse dia estará perdido.

Considere que circunstâncias especiais podem tornar alguém capaz de treinar NPCs. O livro sobre armas de fogo presente nas Fazendas Gallobalt, por exemplo, possibilita que qualquer um treine NPCs como parceiros atiradores.

Cada professor pode treinar um número máximo de NPCs igual ao seu Carisma. O treinamento exige todas as horas de trabalho (ou seja, o dia inteiro, exceto tempo para comer e dormir) e consome 1d6 dias por grupo de NPCs. Ao fim deste tempo, o professor faz um teste de Diplomacia *ou* Conhecimento *e* um teste da perícia relacionada (em princípio Luta, Pontaria, Cura ou Misticismo), ambos contra CD 20. Além disso, cada aluno faz um teste de Inteligência (CD 10). Se todos os testes forem bem-sucedidos, o aluno se transforma em um parceiro do tipo escolhido ou recebe um tipo adicional iniciante se já for um parceiro.

Parceiros podem ser treinados nas habilidades mais inesperadas.

Por exemplo: um lutador deseja ensinar Dona Erneshia alguns princípios de combate desarmado, transformando-a numa parceira fortona. O lutador faz um teste de Diplomacia e outro de Luta, ambos contra CD 20. Ele é bem-sucedido nos dois. Assim, a taxidermista faz um teste de Inteligência contra CD 10. Se passar, ela se tornará capaz de adicionar 1d8 de dano em ataques corpo a corpo. O mesmo lutador também está treinando Nadine. Se ela passar no teste de Inteligência, será uma parceira fortona e uma parceira combatente.

Todos os parceiros treinados desta forma são iniciantes — este treinamento representa uma base funcional, o mínimo para ser útil em combate. É impossível aumentar o nível de experiência de um parceiro usando esta regra.

Julgue caso a caso a permanência desse treinamento. Alguns NPCs podem continuar sendo úteis em combate após esta aventura, enquanto outros aprenderam apenas o mínimo indispensável e não continuarão praticando.

Usando Parceiros

Esta aventura usa regras um pouco diferentes para parceiros. A cada rodada, cada personagem jogador pode comandar até 6 parceiros a sua escolha, usando ordens para indicar como eles irão agir. A única condição para isso é que o aventureiro tenha interagido de forma amistosa ou neutra com o NPC em algum ponto da campanha.

Cada parceiro pode receber uma ordem por rodada. Os parceiros podem receber as ordens descritas no quadro abaixo.

Parceiros Íntimos

NPCs que tenham desenvolvido uma relação especialmente próxima com algum aventureiro podem sempre usar seu bônus de parceiro, mesmo que este bônus seja igual ao de outro parceiro. Por exemplo, um parceiro íntimo guardião pode conceder bônus de Defesa, mesmo que haja outro parceiro guardião concedendo este bônus ao aventureiro. Cada herói só pode ter um destes parceiros.

Ferimentos e Morte de Parceiros

Ao final da rodada de cada jogador, o jogador rola 1d6. Se o resultado for *igual ou menor que o número de parceiros que ele usou nessa rodada*, um dos parceiros (decidido aleatoriamente) é ferido e sai de combate. Ao final de cada onda de ataques, jogue um dado para cada parceiro. Em um resultado ímpar, o parceiro não resistiu aos ferimentos e morreu. Se tiver sobrevivido, o parceiro está fora de combate até receber algum tipo de cura, como um bálsamo restaurador ou uma magia *Curar Ferimentos*.

Salvando Parceiros

Se os aventureiros quiserem impedir a morte de um NPC muito querido, há uma possibilidade. Depois que o parceiro for tirado de combate por ferimento e *antes de rolar a chance de morte*, o grupo pode escolher tirar de jogo *permanentemente* um parceiro médico. Se fizerem isso, o NPC ferido não volta ao combate (mas veja acima). Contudo, não tem chance de morrer. O parceiro médico não morre, mas *nada* pode fazê-lo voltar ao combate, mesmo em ondas posteriores.

Ordens para os NPCs:

Ajudar	O parceiro fornece seu *bônus de parceiro* ao personagem. Um personagem não pode acumular o mesmo tipo de bônus na mesma rodada (não pode receber bônus de Defesa por dois parceiros guardiões, por exemplo).
Mover	O parceiro faz o equivalente a uma ação de movimento. Isso pode ser ajudar o personagem a se levantar, alcançar ou recolher uma arma, sacar e entregar uma poção, fechar ou abrir uma porta etc. Note que o parceiro *não* pode fazer o aventureiro se mover além do limite de seu movimento, a não ser em casos especiais (por exemplo, um parceiro capaz de segurar no colo uma sílfide).
Atacar	O parceiro se lança em combate direto. Um parceiro que cumpra essa ordem causa dano automático, independente da ação que o personagem jogador realiza. Parceiros fortões e atiradores causam seu dano adicional normal (como se estivessem usando seu bônus de parceiro, mas sem limite de acúmulo de bônus). Outros parceiros causam 1d6 de dano corpo a corpo.

Nota: NPCs que não tenham sido treinados como parceiros *não* podem receber essas ordens, nem mesmo realizar as ações que não sejam relacionadas a um bônus de parceiro (mover e atacar). Apenas NPCs treinados podem participar do combate.

LISTA DE PARCEIROS

Abner

Médico iniciante. Uma vez por turno, o personagem pode gastar 1 PM para curar 1d8+1 PV de uma criatura adjacente.

Andrisse

A segunda mais jovem das Dahllan Daninhas não consegue ajudar em nada.

Annabel

Atiradora e médica iniciante. Uma vez por rodada o personagem recebe +1d6 em uma rolagem de dano à distância ou pode gastar 1 PM para curar 1d8+1 PV de uma criatura adjacente.

Arlo "Olho de Leite"

Atirador veterano e perseguidor iniciante. O personagem recebe +2 em Percepção e Sobrevivência e, uma vez por rodada, recebe +1d10 em uma rolagem de dano à distância.

Astelle

Adepta inciante. O custo para lançar magias de 1º círculo do personagem diminui em –1 PM.

Bartram Zonnar

Se por acaso Bartram estiver vivo e os personagens o colocarem para lutar, ele é um *ajudante iniciante* (o personagem recebe +2 em Ofício [armeiro] e Ofício [carpinteiro]).

Belinda Arting

Médica veterana. Uma vez por rodada, o personagem pode gastar 3 PM para curar 3d8+3 PV ou remover uma condição prejudicial de uma criatura adjacente.

Especial: o personagem pode gastar uma ação de movimento para lançar uma das seguintes magias, pagando seu custo normal em PM: *Bênção, Físico Divino, Mente Divina* e *Orientação*. Se Belinda for usada para consertar o Forte, conserta o dobro.

Blanche, Bastien, Clothilde e Pascal LeBlanc

Não ajudam em nada.

Cletus Rigby

Adepto e magivocador mestre. O custo para lançar magias de 1º e 2º círculo do personagem é reduzido em 1 PM (cumulativo com outras reduções), a CD para resistir às magias do personagem aumenta em +2 e suas magias que causam dano causam +2 dados de dano do mesmo tipo.

Especial: se Cletus for ferido em combate, usa as mesmas regras dos demais NPCs. Contudo, se for morto, em vez disso ele se ofende com a audácia dos heróis, mata dois NPCs aleatórios e vai embora.

A cada onda, há uma chance de Cletus ir embora por ter se ofendido com algo. O personagem responsável por ele deve passar em um teste de uma perícia social (CD 25) para impedir que isso aconteça.

Dona Erneshia

A taxidermista e criptozoóloga não pode ajudar diretamente no combate. Em compensação, uma vez por rodada pode decifrar um ponto forte ou fraco de um inimigo. Em termos de regras, Erneshia pode contar ao personagem uma habilidade, vulnerabilidade, resistência ou característica similar de um inimigo qualquer (exceto inimigos com nome). Para usar esta habilidade, um personagem precisa usar Dona Erneshia como um de seus parceiros (mas todos os aventureiros sabem automaticamente da informação). Ela tem a mesma chance de morrer de qualquer parceiro.

Doran Derinarion

Assassino iniciante. O personagem recebe Ataque Furtivo +1d6.

Edwina

Ajudante iniciante. O personagem recebe +2 em Guerra e Conhecimento.

Fermond Aldaman

Na verdade, Fermond não ajuda em nada, tentando apenas se proteger o tempo todo. Diga ao jogador que ele é um combatente iniciante (+1 em ataques). Entretanto, na verdade Fermond é um estorvo, e impõe –1 em testes de ataque (deixe que o jogador aplique o suposto bônus e diminua em 2 o resultado de seus ataques secretamente). A cada rodada o aventureiro tem direito a um teste de Guerra, Intuição ou Percepção (escolha do jogador) com CD 15 para perceber que seu "parceiro" só está atrapalhando.

Se o jogador responsável por Fermond tiver alguma interação especial com ele e conseguir inspirá-lo a ser mais corajoso, faça com que seu "bônus" aumente para +0. Apenas em circunstâncias extraordinárias ele deve fornecer um bônus de +1.

Gaspar LeBlanc

Fortão veterano. Uma vez por rodada, o personagem recebe +1d12 em uma rolagem de dano corpo a corpo.

Especial: se Mabel for ferida, Gaspar abandona o personagem que estiver ajudando e se dedica a ajudá-la. Isso reduz a chance de Mabel morrer ao final da onda para 10%.

Grena

Vigilante iniciante. O personagem recebe +2 em Iniciativa e Percepção.

Haran Gallobalt

Combatente iniciante. O personagem recebe +1 em testes de ataque.

Isabrine

Fortona iniciante. Uma vez por rodada, o personagem recebe +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo.

Jansel Gallobalt

Atirador iniciante. Uma vez por rodada, o personagem recebe +1d6 em uma rolagem de dano à distância.

Jonid, o Homem-Bode

Perseguidor veterano. O personagem recebe +2 em Percepção e Sobrevivência e o poder Sentidos Aguçados.

Mabel LeBlanc

Ajudante veterana. O personagem recebe +2 em Fortitude, Reflexos e Vontade.

Moira

Guardiã iniciante. O personagem recebe +2 na Defesa.

Especial: uma vez durante o combate, num momento de crise, Moira cura 1d8+1 PV do personagem. Não conte isso ao jogador, faça com que Moira o cure quando ele mais estiver precisando. Moira não deixa de fornecer o bônus na Defesa na rodada em que usar cura.

Mortimer

Combatente iniciante. O personagem recebe +1 em testes de ataque.

Especial: se for usado em conjunto com Morgan, Mortimer conta como um parceiro íntimo.

Mungo Joe

Incapaz de ajudar, mas fornece bebida à vontade...

Nada Mais que a Verdade Reston

Ajudante iniciante. O personagem recebe +2 em Conhecimento e Religião.

Nadine

Combatente iniciante. O personagem recebe +1 em testes de ataque.

Nathanael Gallobalt

Atirador veterano. Uma vez por rodada, o personagem recebe +1d10 em uma rolagem de dano à distância.

Tarik

Atirador iniciante. Uma vez por rodada, o personagem recebe +1d6 em uma rolagem de dano à distância.

Quimby Ulysses Arronax

Destruidor e ajudante iniciante. Uma vez por turno, o personagem pode gastar 1 PM para causar 2d6 pontos de dano de fogo em um alvo em alcance curto. Além disso, recebe +2 em Enganação e Ladinagem.

Raguria

Destruidora veterana. Uma vez por rodada, o personagem pode gastar 2 PM para causar 4d6 pontos de dano de ácido em um alvo em alcance curto.

Especial: se Raguria e Moira estiverem no mesmo ambiente por uma cena inteira, a bruxa se volta contra a paladina. Os personagens têm direito a um teste de Intuição (CD 20) para perceber isso de antemão e tomar alguma providência. Se não fizerem nada, assim que a onda de inimigos tiver acabado, Raguria tira Moira de combate permanentemente com uma rajada de ácido. Se Cletus testemunhar isso, aplaude Raguria. Se os personagens fizerem qualquer coisa contra a bruxa, Cletus abandona o Forte.

Ritanna Gallobalt

Guardiã iniciante. O personagem recebe +2 na Defesa.

Salisha Gallobalt

Atiradora veterana. Uma vez por rodada, o personagem recebe +1d10 em uma rolagem de dano à distância.

Sargento Morgan de Molok

Fortão veterano e guardião iniciante. O personagem recebe +2 na Defesa e, uma vez por rodada, recebe +1d12 em uma rolagem de dano corpo a corpo.

Especial: o personagem recebe o poder Comandar. Se Morgan estiver sob as ordens de um personagem, ele será sempre o primeiro a ser "ferido", mas pode suportar um ferimento adicional antes de sair de combate.

Tanna-Toh

Adepta inciante. O custo para lançar magias de 1º círculo do personagem diminui em –1 PM.

Vadrinne

Médica iniciante. Uma vez por rodada, o personagem pode gastar 1 PM para curar 1d8+1 PV de uma criatura adjacente.

Zagar

Fortão iniciante. Uma vez por rodada, o personagem recebe +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo.

Relatos da Mesa Original

Os NPCs listados representam os parceiros mais prováveis: personagens com quem o grupo deve ter tido interações amistosas. Contudo, o grupo original de Fim dos Tempos recrutou NPCs que não estavam previstos como parceiros. Caso o mesmo aconteça na sua mesa, utilize estes parceiros como parâmetro para criar suas capacidades.

Lorelei Wulff

Fortona e combatente veterana. O personagem recebe +2 em testes de ataque e, uma vez por rodada, recebe +1d12 em uma rolagem de dano corpo a corpo.

Gronko ("Bocão")

Uma vez por onda, pode engolir um inimigo automaticamente (exceto NPCs com nome), tirando-o de combate.

Elmer

Uma vez no combate, pode usar sua baforada, reduzindo a onda afetada à metade. No caso de uma onda com inimigos, Elmer elimina metade deles. No caso de uma onda com um perigo complexo, os aventureiros recebem automaticamente metade dos sucessos necessários para vencê-lo. Esta habilidade não funciona na última onda, nem contra inimigos com nome.

Mecanículos

Usar os mecanículos na defesa do Forte exige testes para "reprogramá-los". Os mecanículos contam como um só parceiro. Eles podem ser usados para consertar uma falha na paliçada entre uma e outra onda sem necessidade de teste.

Se forem reprogramados para atacar, os mecanículos coletivamente contam como um *combatente iniciante*: o personagem recebe +1 em testes de ataques.

Lena

Ajudante e fortão iniciante. O personagem recebe +2 em Atuação e Diplomacia e, uma vez por rodada, +1d8 em uma rolagem de dano corpo a corpo.

Marah

Combatente iniciante: o personagem recebe +1 em testes de ataque.

Notando o Perigo

O primeiro passo para se defender contra o ataque ao Forte é saber o que esperar. Boa parte das maiores ameaças (como os explosivos na segunda onda) acontecem do lado de fora da paliçada. Assim, podem ocorrer fora da vista dos personagens.

Para evitar isso, os aventureiros devem deixar sentinelas nas torres de vigilância do Forte. A sentinela da esquerda nota todos os perigos que vêm da esquerda, mas nenhum da direita. A sentinela da direita nota todos os perigos que vêm da direita, mas nenhum da esquerda. Ambas as sentinelas notam os perigos que vêm da frente. Com sentinelas postadas, os heróis automaticamente percebem o que está acontecendo do lado de fora, sem necessidade de testes.

Consertando a Paliçada

Esta aventura é planejada tendo em mente bastante uso de mapas. Assim, a resistência da paliçada do Forte Cabeça-de-Martelo é medida pela quantidade de quadrados do mapa na qual ela está intacta.

Durante as ondas de ataque, bandoleiros e outros tipos de inimigos primeiro ficam adjacentes à paliçada. Também podem escalar ou voar por cima da proteção, mas isso é descrito em cada onda.

Um inimigo adjacente à paliçada fica sem agir por 4 rodadas. Ao fim dessas 4 rodadas, uma seção de 4 quadrados está destruída, permitindo a passagem de inimigos. Use algum tipo de marcador ou indicação para representar quadrados da paliçada apenas danificados (não destruídos). Um inimigo pode continuar o trabalho de outro que tenha morrido.

Cada inimigo adicional trabalhando com o primeiro diminui o tempo em uma rodada, até o mínimo de apenas 1 rodada para 4 inimigos trabalhando juntos. Lembre que destruir a paliçada é uma ação de rodada completa — os inimigos não podem se mover e destruí-la, por exemplo.

Os aventureiros e NPCs parceiros podem consertar a paliçada entre as ondas de ataque. Contudo, consertar é mais difícil e demorado que destruir: enquanto a destruição ocorre em seções de 4 quadrados, o conserto é feito de quadrado em quadrado. Cada quadrado consertado demora uma hora e exige um teste de Ofício (carpinteiro, engenheiro ou similar) contra CD 20. Esse tempo não diminui no caso de quadrados da paliçada apenas danificados. Veja as descrições de cada parceiro para regras especiais de conserto da paliçada.

CHEGADA AO FORTE

Assim que os aventureiros voltarem ao Forte Cabeça-de-Martelo, descreva a nova "cara" do lugar, agora abrigando centenas de habitantes da região.

Vocês chegam perto do Forte, subindo a colina, e já sentem um cheiro muito mais característico do que era antes. O Forte Cabeça-de-Martelo era vazio. Tinha espaço para 150 habitantes permanentes e tinha menos de 15. Agora mais de 500 pessoas estão abrigadas aqui.

O cheiro de gente, comida sendo preparada, trabalho sendo feito, sujeira, perfume e muito mais se mistura de um jeito capaz de deixá-los atordoados. O burburinho de tanta gente vivendo junta é audível na colina. Quando vocês entram no Forte Cabeça-de-Martelo, são recebidos pela riqueza esquisita de toda essa vida.

Todas as pessoas que vocês conheceram nas Colinas Centrais estão aqui. Cores e rostos se misturam. Pessoas de diversos grupos se unem e se separam, recombinando-se de formas que vocês não esperavam.

Há muita vida nas Colinas Centrais. Quase toda está aqui.

Peça para os jogadores escolherem os abrigos dos não combatentes. Na mesa original, o critério foi simples: havia uma miniatura para cada comunidade (Ponta de Pedra, Darandell, Placidez) e qualquer estrutura onde a miniatura coubesse poderia servir de abrigo. Porém, você pode simplesmente decidir dois ou três prédios que julgue serem capazes de acolher toda essa gente. Apenas tenha certeza de que isso está combinado entre o grupo. Mais tarde, será importante saber quem está ao ar livre, participando do combate, e quais construções abrigam quais comunidades.

Os Cães das Colinas resistindo às hordas do TPK!

Fase 3

Noite no Inferno

Ao longe vocês veem as hordas do inimigo se aproximando por todos os lados. Não marcham como um exército, não têm estandartes, não demonstram ordem ou disciplina. Pelo contrário: são bandos e mais bandos de salteadores, arruaceiros e escória. Vários deles levam animais em correntes — vocês reconhecem como cães do inferno. E, em seus próprios grupos que mais parecem enxames, os zumbis da Tormenta cambaleiam em direção ao Forte.

As hordas de Syvarian atacam assim que a noite cai. Se nenhum personagem quiser ficar de sentinela, os soldados do Forte se postam e dão o aviso assim que os inimigos chegam perto. Deixe que os jogadores decidam onde e como fazer a resistência. Se ainda não tiver ficado claro para eles, deixe explícito que os inimigos vêm de todos os lados e parecem ser muitos, divididos em vários grupos. Este não é um ataque único, mas um pequeno cerco.

O Sargento Morgan se aproxima de vocês. Ele tem o olhar decidido e ao mesmo tempo resignado de quem já passou por diversas situações como essa. Está claro que ele enxerga cada um dos soldados e habitantes das Colinas como uma vítima em potencial. Todos lutarão esta noite, mas nem todos sairão vivos. Talvez nenhum.

"Isso tudo pode ser novidade para vocês", ele começa, "mas para mim é rotina. Uma rotina sangrenta e sombria. Gostaria de dizer que nunca me acostumei com ela, mas seria mentira. Já me acostumei a enterrar gente que merecia ter vivido mais que eu."

Ele puxa uma cadeira e senta com um grunhido.

"Eu sei ver os sinais. Posso não conhecer Syvarian, mas conheço gente como ele. E, principalmente, conheço gente como a escória que o segue. A notícia ruim é que não há escapatória. A única coisa que eles aceitariam além de nossa morte é nossa rendição total. A boa notícia é que os bandoleiros de Syvarian não são militares. São bandidos. Não têm disciplina, só medo. Não sabem esperar e não têm estômago para guerra prolongada. Vão nos atacar com tudo esta noite. Vai ser a pior noite da vida de vocês... Mas, se durarmos uma noite, estaremos em segurança."

Fim dos Tempos não é uma campanha de guerra e, embora esta seja uma batalha exaustiva, não é uma manobra militar. Os jogadores devem saber que o objetivo não é coordenar exércitos pelas Colinas Centrais, mas sobreviver à noite. A própria presença de zumbis deve ser um indicativo disso, mas se houver alguma dúvida, reforce essa noção.

SEQUÊNCIA DE ACONTECIMENTOS

Os personagens devem vencer ao todo cinco ondas de inimigos, culminando num combate contra Syvarian e Torgo. A sequência de acontecimentos a seguir descreve a noite do ataque.

18:00

Assim que anoitece, a primeira onda de inimigos se aproxima do Forte Cabeça-de-Martelo.

PRIMEIRA ONDA: INVASÃO DE BANDOLEIROS

(COMBATE)

O coração de todos acelera e vocês não conseguem evitar um calafrio na espinha. Os bandidos começam a correr na direção do Forte, gritando e brandindo suas armas.

A primeira onda será resolvida como um **combate normal contra 40 bandoleiros, 4 cães do inferno** (estatísticas na página 122) **e 4 irmãos da Companhia** (estatísticas em seguida). Observe que estes combatentes representam o desafio aos personagens, ou seja, o que os aventureiros precisam derrotar para alcançar a condição de vitória; em termos de história é possível que existam mais atacantes.

IRMÃO DA COMPANHIA — ND 1

Humanoide (humano) Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3
Defesa 15, **Fort** +3, **Ref** +8, **Von** +5
Pontos de Vida 12
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +11 (1d6+6, 19).
À Distância Pistola +11 (2d6, 19/x3).
Ataque Furtivo Uma vez por rodada, o irmão da Companhia causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que ele esteja flanqueando.
Bomba (Completa) O irmão da Companhia arremessa uma bomba que explode em uma área de 3m de raio em alcance curto. Criaturas na área sofrem 6d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 16 reduz à metade). *(Apenas um em cada quatro irmãos da Companhia carrega uma bomba.)*

For 1, Des 3, Con 0, Int 0, Sab 1, Car 0

Perícias Furtividade +5, Intimidação +2.
Equipamento Armadura de couro, balas x20, bomba (1 em 4 irmãos), espada curta, pistola. **Tesouro** Nenhum.

Relatos da Mesa Original

A campanha original de Fim dos Tempos foi um verdadeiro playtest deste combate. É uma batalha longa e complexa, com muitas "partes móveis". Assim, acabei fazendo diversas adaptações ao longo do jogo, culminando na versão final que está aqui. Algumas dessas adaptações tornaram os encontros mais fáceis. Outras, mais difíceis. Todas tiveram um só objetivo: aumentar a jogabilidade. Se você notar algo aqui diferente do que houve na *stream*, é resultado de uma avaliação do jogo original.

Contudo, é provável que seu grupo também exija mudanças. Alguns grupos preferem dificuldade tática maior ou menor, ou combates mais rápidos, ou até mesmo um número menor de ondas. Apenas tenha certeza de que não está fazendo mudanças para salvar os coadjuvantes mais queridos do grupo. Boa parte da graça desta aventura está na incerteza — não se sabe quais aventureiros ou NPCs vão sair vivos!

Na aventura que jogamos em *streaming*, houve uma mudança de regras significativa. Os cães do inferno tiveram seus pontos de vida cortados pela metade!

A razão para isso foi simples: tirar todos os PV dos monstros seria muito demorado e, com a estratégia certa, podia virar uma simples questão de esperar em segurança até que os guerreiros do grupo causassem dano suficiente. Num jogo caseiro, provavelmente eu não faria isso. Por outro lado, se muitos PV fossem significar que uma parte do grupo iria ficar parada olhando, esta mudança seria benéfica.

Os NPCs correram menos risco assim, é verdade. Mas as próximas ondas trazem muitas chances para matá-los.

Etapa 1: Aproximação

Os atacantes tentam se aproximar do Forte, percorrendo o campo aberto o mais rápido possível. Os defensores fazem um teste de Guerra ou Percepção (CD 20). Se passarem, percebem os atacantes com três rodadas de antecedência. Se falharem, percebem os atacantes com duas rodadas e, se falharem por 10 ou mais, com apenas uma rodada.

Qualquer personagem pode ser sentinela. Contudo, se estiver destacado para ser sentinela, não pode ativar nenhuma defesa.

Durante estas rodadas de antecedência, os personagens podem fazer quaisquer ações normais em combate. Podem se preparar para o confronto (lançando magias ou ativando habilidades), podem fazer ataques à distância (considere como um ataque em alcance médio) etc. Em particular, cada personagem pode usar uma ação completa para coordenar um pequeno grupo de defensores para *acionar uma das defesas* do Forte. Acionar uma das defesas exige um teste de Guerra ou Ofício (engenhoqueiro) contra a Defesa dos atacantes. Os efeitos das defesas são determinados pelas magias que o grupo escolheu para representá-las. Lembre-se de que, mesmo no caso de magias que não exijam teste do conjurador, os aventureiros devem fazer o teste de Guerra ou Ofício (na prática tornando as defesas um pouco menos eficientes que magias verdadeiras).

Etapa 2: Ataque

• Defensores na paliçada recebem cobertura (+5 na Defesa) contra oponentes do lado de fora do Forte e +2 em testes de ataque devido ao terreno elevado, mas não podem atacar oponentes no chão a menos que usem ataques à distância. Se sofrer um acerto crítico enquanto está em cima da paliçada, o defensor cai, sofrendo 2d6 pontos de dano de impacto (Fortitude CD 20 evita a queda).

• Cada bandoleiro demora 3 rodadas para escalar a paliçada; durante a escalada, ele está desprevenido (–5 na Defesa).

Estratégia dos atacantes: os atacantes se dividirão em dois grupos; 20 escalam a paliçada, enquanto os outros 20 tentam criar aberturas na paliçada, em duplas. No início de cada rodada, para cada abertura, surge um cão do inferno (até o limite de 4). Uma vez que todos os cães do inferno entrem, os quatro irmãos da Companhia entrarão (1 por rodada por abertura).

Condição de vitória: os personagens vencem a primeira onda se derrotarem todos os irmãos e cães do inferno, mais 30 bandoleiros.

19:00

Presumindo que os personagens tenham rechaçado a primeira onda de inimigos, Syvarian em pessoa se aproxima da paliçada. Ele está cercado por bandoleiros e Torgo está a seu lado. Syvarian fica logo fora do alcance de quaisquer armas de projétil ou magias dos personagens. Se eles mesmo assim conseguirem atacá-lo, não proíba. O kliren irá rir de qualquer dano menor. Contudo, se por alguma estratégia ou sorte extrema o grupo der um jeito de matar ou ferir

gravemente Syvarian antes de seu discurso ou durante ele, isso provocará o início imediato da próxima onda. Se os personagens não o matarem imediatamente mas insistirem em iniciar um combate, a segunda onda também começa, mas fortificada por Syvarian e Torgo.

De qualquer forma, Syvarian é visto pela primeira vez com seu escafandro completo. Ele retira o enorme elmo e revela seu rosto anguloso, o relógio em sua testa. Sua voz se projeta magicamente como um trovão.

"Vocês escolheram morrer. Todos aqui tiveram chance de ir embora. Tiveram chance de aceitar ouro em troca de suas terras miseráveis, de deixar este lugar que são incapazes de sequer compreender. Estas Colinas não pertencem mais aos dejetos que as infestaram durante séculos. Elas nunca pertenceram ao Reinado. Elas já são nossas. Por ouro ou por sangue, com acordos ou com cadáveres, as Colinas Centrais têm novos mestres. Soldados! Aventureiros! Esta é sua última chance. Deem as costas aos esfarrapados, canibais, loucos e isolacionistas! Parem de proteger essa escória. Permitirei que saiam em paz. Apenas... saiam."

Permita que os aventureiros dialoguem com Syvarian o quanto quiserem. Esta é a hora de revelar tudo sobre o oficial de segurança da *Roca* que não foi descoberto até agora — com exceção, é claro, da grande missão que será revelada pelo Dr. Vesper.

Testes de perícias podem revelar o seguinte:

Revelações de Syvarian

• Syvarian não se porta como os outros capangas. Ele não parece um criminoso, nem mesmo um líder do crime. Seu porte, seu vocabulário e sua maneira de falar sugerem um oficial treinado em alguma marinha muito avançada (Guerra ou Intuição CD 20).

• Syvarian tem alguma semelhança com Zardu. Não parecem ter parentesco, mas seu físico é semelhante de maneiras muito específicas. Um sucesso extraordinário neste teste revela também que o Dr. Vesper compartilha das mesmas semelhanças (Percepção ou Investigação CD 20).

• O escafandro é um aparato feito não só para proteger o usuário de dano, mas também contra os elementos. Claramente a "armadura" seria útil contra frio extremo. Também parece ser vedada a ponto de não deixar ar escapar (Conhecimento ou Ofício [armeiro] CD 15).

• Syvarian chama os habitantes das Colinas Centrais de "escória", mas não despreza as Colinas em si. Na verdade, há alguma reverência na maneira como ele se refere à região. (Intuição ou Religião CD 20).

• Torgo claramente está sob comando dele, mas não o vê como uma figura de autoridade. Parece que os dois não têm uma relação muito forte (Intuição CD 20).

Perigos dos Perigos Complexos

A noite no inferno é planejada como uma combinação de combates normais e perigos complexos, para evitar o tédio de passar várias sessões apenas retirando pontos de vida de inimigos. Contudo, boa parte dos grupos precisa de um período de "ajuste" ao conceito de perigos complexos.

Enquanto algo como uma avalanche é fácil de "engolir" como um perigo complexo, é natural que os jogadores questionem por que não podem simplesmente atacar os bandidos de forma normal. O melhor a fazer nessa situação é explicar que esta é uma atividade diferente. Em termos de história, há tantos bandidos e eles passam tão rápido que mesmo matar vários não faria diferença.

Como um perigo complexo é uma espécie de *minigame*, é importante que todos estejam dispostos a jogar assim. Caso seu grupo não goste do conceito e prefira um combate normal, você pode improvisar usando as estatísticas dos bandidos da primeira onda ou simplificar tudo com um único teste (digamos, Ladinagem dos aventureiros contra Guerra de Syvarian).

Resistência a maneiras de jogar não é um assunto resolvido dentro do jogo, mas com conversa sem relações hierárquicas. De todo modo, recomendo pelo menos experimentar.

• Tanto Syvarian quanto os capangas perto dele estão confiantes demais. Devem ter alguns truques na manga (Guerra ou Intuição CD 20).

• O relógio na testa de Syvarian não é apenas um elemento estético ou marca de algum grupo. Ele tem algum tipo de poder mágico e está ligado ao próprio kliren (Misticismo CD 25).

• Elementos do escafandro e da arma de Syvarian lembram os inventos que o grupo já viu nas mãos do Dr. Vesper (Conhecimento, Ofício [armeiro ou engenhoqueiro] ou Percepção CD 30).

20:00

Fermond aborda os personagens discretamente. Ele acha que pode ser possível negociar com Syvarian. Na verdade, Syvarian pareceu um homem razoável. O bajulador tenta fazer uma "aliança de tipos de elite" para deixar de lado os heroísmos idiotas e pensar nisso pragmaticamente. Afinal, não se pode deixar

Relatos da Mesa Original

Na campanha original, Ayla usou Enganação para convencer os capangas a levar uma das bombas para longe, imediatamente anulando um dos explosivos. Logo depois do fim da sessão, percebi que a situação seria melhor resolvida com um uso da ação Carregar. Caso seus jogadores tenham a mesma ideia, sugiro resolver dessa forma.

A ação Proteger foi criada especialmente para adequar a campanha ao estilo de combate de Ignis Crae. Esse tipo de hack, transformando estatísticas passivas em habilidades que podem ser roladas, em geral enriquecem o jogo. Por exemplo, para impressionar alguém muito ganancioso, por que não um verdadeiro teste de riqueza? Role 1d20, some à quantidade de Tibares de ouro que o personagem possui. Apenas tome cuidado para que os aventureiros não possam sempre usar suas melhores estatísticas para resolver todas as situações.

as decisões importantes nas mãos de brutamontes, certo? Se o grupo expuser isso aos soldados, Isabrine nocauteia Fermond imediatamente, deixando-o ferido, como se tivesse se ferido na onda de ataque.

Belinda fala com os personagens. Ela diz que, se eles a mantiverem em segurança na oficina, ela pode preparar poções — mas precisará da noite inteira, sem interrupções. Se os personagens concordarem, Belinda quase não é vista até o amanhecer. Caso Mungo Joe esteja no Forte Cabeça-de-Martelo com o alambique, as poções ficam prontas no meio da noite (veja a seguir).

21:00

SEGUNDA ONDA: BOMBARDEIO

(PERIGO COMPLEXO)

Um zumbido alto começa a tomar os céus. Logo vocês percebem que os problemas só começaram. Dezenas de lefeu voadores, parecendo vespas gigantes, se aproximam do Forte. Pior ainda: cada uma das vespas carrega um bandoleiro! Por um instante, parece que tudo está perdido, mas então vocês notam que os bandoleiros não estão exatamente cavalgando as criaturas. Em vez disso, estão se agarrando a elas precariamente, sem conseguir controlá-las. É um pequeno conforto. Sob a cobertura das vespas, grupos de bandoleiros se aproximam do Forte. Eles parecem estar carregando algo. Logo a primeira sentinela consegue enxergar com clareza e alguém entende que são quatro enormes bombas!

Na segunda onda, os atacantes usam lefeu alados e tropas terrestres para bombardear o Forte. Pequenas bombas são arremessadas ou largadas, enquanto quatro grandes explosivos são posicionados ao lado da paliçada. O objetivo dos personagens é impedir a detonação dos explosivos, programados para **explodir em cinco rodadas**.

ETAPA 1: APROXIMAÇÃO

Os atacantes tentam se aproximar do Forte, percorrendo o campo aberto o mais rápido possível. Os defensores fazem um teste de Guerra ou Percepção (CD 20). Se passarem, percebem os atacantes com três rodadas de antecedência. Se falharem, percebem os atacantes com duas rodadas e, se falharem por 10 ou mais, com apenas uma rodada. Qualquer personagem pode ser sentinela. Contudo, se estiver destacado para ser sentinela, não pode ativar nenhuma defesa.

Durante estas rodadas de antecedência, os personagens podem fazer quaisquer ações normais em combate. Podem se preparar para o confronto (lançando magias ou ativando habilidades), podem fazer ataques à distância (considere como um ataque em alcance médio) etc. Em particular, cada personagem pode usar uma ação completa para coordenar um pequeno grupo de defensores para *acionar uma das defesas* do Forte. Acionar uma das defesas exige um teste de Guerra ou Ofício (engenhoqueiro) contra a Defesa dos atacantes.

ETAPA 2: ATAQUE

Objetivo: desarmar os quatro explosivos em no máximo cinco rodadas. No fim da quinta rodada, cada explosivo não desarmado é detonado, destruindo uma seção de 8 quadrados da paliçada e causando 10d6 pontos de dano de impacto em todos os personagens adjacentes (Reflexos CD 20 reduz à metade).

Efeito: no início de seu turno, cada personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 20) para evitar as bombas arremessadas e jatos de ácido disparados pelas vespas lefeu. Se falhar, sofre 4d6 pontos de dano de impacto ou ácido. Se falhar por 10 ou mais, sofre o mesmo dano e perde a ação (por ser derrubado, atordoado ou o equivalente).

Personagens adjacentes aos explosivos não são alvos de bombas. Em vez disso, são alvejados por tiros de pistolas e mosquetes da linha de frente dos sitiantes. Isso funciona como acima, mas a CD do teste de Reflexos é 25 e o dano é perfurante.

Ações possíveis para personagens e parceiros na Segunda Onda

Ajudar	O personagem presta ajuda em um teste de desarmar. Cada personagem só pode ter um ajudante por vez. **(Ladinagem CD 10)**
Atacar	O personagem parte para cima dos bandidos que atiram com arcos e mosquetes. Um outro personagem não precisa fazer um teste de Reflexos para evitar o dano se estiver perto de um explosivo. **(Luta CD 20)**
Ativar Defesa	O personagem ativa uma das defesas do Forte. Se passar no teste, concede um benefício aos defensores, conforme a defesa ativada. Julgue os efeitos com base nas defesas que o grupo construiu. Como regra geral, ativar uma defesa pode conceder +5 num teste a todos os personagens próximos ou permitir que um personagem faça um teste de longe. **(Guerra ou Ofício [engenhoqueiro] CD 20)**
Carregar	O personagem ergue o explosivo e o carrega para longe. Isso conta como desarmar o explosivo mas, se falhar por 5 ou mais, o personagem acelera o detonador, aumentando a CD para carregar e desarmar aquele explosivo em +2. Se falhar por 10 ou mais, o personagem acidentalmente detona o explosivo. **(Força CD 15)**
Desarmar	O personagem começa a desarmar um dos explosivos. São necessários três sucessos para desarmar cada explosivo. Até dois personagens podem desarmar o mesmo explosivo em cada rodada. **(Ladinagem CD 25)**
Disparo de Cobertura	O personagem dispara contra os lefeu, reduzindo a quantidade de bombas e disparos. Isso conta como ajuda aos testes de Reflexos de todos os personagens no início da próxima rodada. **(Pontaria CD 10)**
Esconder-se	O personagem se esconde, recebendo +5 em seu próximo teste de Reflexos contra as bombas. **(Nenhum teste)**
Mover-se	O personagem se move em direção a um dos explosivos. Como os explosivos estão do lado de fora da paliçada, e espaçados, é necessária uma ação Mover-se para alcançar cada explosivo. Um personagem capaz de percorrer uma distância média como ação livre não precisa realizar esta ação para se aproximar dos explosivos. **(Nenhum teste)**
Proteger	O personagem protege um outro personagem contra as bombas. Em termos de regras, isso é um "teste de Defesa" (use o valor de sua Defesa -10). Este teste concede um bônus de auxílio no teste de Reflexos do protegido. É possível conceder este bônus a mais de um personagem ao mesmo tempo, mas todos os protegidos devem estar na mesma área do Forte (é impossível proteger ao mesmo tempo alguém que esteja desarmando um explosivo e outra pessoa que esteja no meio do Forte fazendo disparos de cobertura). O protetor precisa fazer seu teste de Reflexos normal. Se o protegido passar em seu teste de Reflexos, o protetor sofre metade do dano que ele sofreria. **(Defesa CD 10)**

Parceiros: o efeito dos parceiros pode ser um pouco limitado durante esta onda. Assim, permita que os jogadores tenham ideias criativas sobre como usar seus parceiros. Por exemplo, mesmo que um parceiro atirador não possa ajudar com os testes de Ladinagem, talvez seus dedos ágeis sejam úteis e forneçam um bônus de +2. Um parceiro fortão poderia conceder +2 de bônus para carregar o explosivo para longe etc. Em particular, as Colinas Centrais têm muitos NPCs experientes em armas de pólvora. Qualquer um deles poderia conceder +2 no teste.

Os parceiros usam a mesma regra de ferimentos e morte, como se estivessem participando de um combate normal.

22:00

Nadine aborda os personagens. Ela revela que escondeu algumas coisas de sua terra (Namalkah) em meio às Colinas quando veio para cá. São presentes de sua mãe, uma tropeira experiente do reino. Essas coisas são: 1d6 *poções de Curar Ferimentos* (2d8+2), 1d4 essências de mana e uma *poção de Físico Perfeito*. Ela não revelou isso antes porque não confiava em Fermond. Sim, faria muito mais sentido ter recuperado esses itens *antes* que o ataque começasse, mas ela garante que vai ser capaz de passar pelo cerco com um cavalo! Nadine não é idiota, mas é confiante demais. Se os personagens permitirem, ela parte. Faça os jogadores rolarem por Nadine num teste estendido de Cavalgar contra CD 20 (três sucessos antes de três falhas). Nadine tem Cavalgar +8. Como alternativa, algum dos heróis pode ir recuperar os itens, possibilitando que você mostre partes do acampamento inimigo ou mesmo revele alguma informação na forma de um diálogo entreouvido.

23:00

Mabel anuncia que vai fazer a famosa sopa LeBlanc para todos (veja a página 70). Ela precisa de acesso à cozinha e que o cômodo não seja atacado enquanto estiver cozinhando. A demora no preparo da sopa depende da quantidade: divida os ocupantes do Forte em grupos (cada personagem + seus parceiros conta como um "grupo"). A sopa demora uma hora para um grupo, duas horas para dois grupos, três horas para três grupos e quatro horas para todos os grupos. Se Raguria estiver no Forte, ela espezinha a culinária de Mabel. Isso vai provocar uma briga entre as duas. Contudo, se os personagens mediarem a situação e ajudarem as duas a se entender, elas trabalham em conjunto: o cozido

demora metade do tempo ou é fortificado pelos efeitos de um prato especial qualquer, à escolha dos jogadores.

00:00

Início da terceira onda de atacantes.

Nadine volta na última hora (fazendo mais uma sequência de testes estendidos) e avisa que algo bem pior está chegando: hordas de zumbis da Tormenta!

Enfim, o inevitável acontece. Vocês já enfrentaram bandidos e até mesmo o ataque absurdo das vespas da Tormenta, mas agora a horda zumbi se aproxima. Eles chegam trôpegos, cambaleantes, mas vocês sabem que são letais.

Terceira Onda: Horda de Zumbis

(perigo complexo)

Esta é a principal onda de toda a noite. Segundo o plano de Syvarian, as duas primeiras ondas iriam debilitar o Forte e abrir a paliçada. Esta onda serviria para aniquilar o povo das Centrais. Apenas em caso de falha ele iria recorrer à quarta onda. Syvarian não pensa na possibilidade de haver uma quinta onda (ou seja, de ele participar do combate em pessoa).

Na terceira onda, Syvarian envia hordas de zumbis da Tormenta. O objetivo destes zumbis é chacinar o povo das Colinas Centrais e causar a maior destruição possível. Entretanto, eles serão repelidos se os defensores derrotarem uma quantidade significativa de zumbis da Tormenta.

Etapa 1: Aproximação

Se as sentinelas do Forte passarem em um teste de Guerra ou Percepção (CD 20), perceberão os zumbis se aproximando. Neste caso, têm três rodadas para agir. Caso contrário, têm apenas duas rodadas. Se falharem por 10 ou mais, apenas uma rodada. Se Nadine retornar a salvo, os personagens terão uma rodada a mais para se preparar. Qualquer personagem pode ser sentinela. Contudo, se estiver destacado para ser sentinela, não pode ativar nenhuma defesa.

Se o Homem-Bode estiver no Forte, ele vai abrir a porta para os zumbis assim que enxergar os primeiros, convencido de que sua família está de volta. O personagem responsável pelo Homem-Bode tem direito a um teste de Intuição (CD 20) para notar a intenção do louco. Se passar, pode fazer um teste de Iniciativa contra CD 20 para impedi-lo. Se não for impedido, ele abrirá a porta e se jogará de braços abertos para os zumbis. Isso causará a morte do Homem-Bode e aumentará em +5 a CD de todos os testes contra este perigo na primeira rodada. Além disso, permite que os zumbis entrem automaticamente.

Etapa 2: Ataque

Objetivo: causar 400 pontos de dano à horda de zumbis da Tormenta.

Efeito: no início de seu turno, cada personagem deve fazer um teste de Fortitude ou Vontade (CD 25) para impedir que a loucura dos zumbis da Tormenta afete a si e aos defensores do Forte. Se falhar, o personagem perde 2 PM pelo esforço de encorajar os defensores e manter sua própria mente sã. Como opção, em vez de perder 2 PM, um parceiro escolhido aleatoriamente é ferido. Se não tiver mais PM, o personagem automaticamente perde 1 parceiro. Parceiros feridos desta forma saem da cena e têm 50% de chance de morrer (veja Usando Parceiros na Defesa). Este efeito afeta mesmo parceiros que não estejam auxiliando os personagens diretamente.

Ação da Horda: no início de cada rodada, a horda faz uma das ações abaixo (role 1d4 para definir).

1) Insanidade da Tormenta. Todos os personagens sofrem –2 em testes nesta rodada (Von CD 25 evita).

2) Enxame de Braços. Uma massa de partes de mortos-vivos lefeu se joga contra um defensor (escolhido aleatoriamente). A vítima fica agarrada e sofre 2d8+4 pontos de dano de impacto (Fortitude ou Luta CD 25 reduz o dano à metade e evita a condição). Se for agarrada, a vítima pode gastar sua ação em cada um dos seus turnos para repetir o teste; se passar, se liberta. Se falhar, continua agarrada e sofre o dano novamente.

3) Catapulta de Vísceras. Zumbis arremessam amontoados de partes de defensores mortos, em uma chuva de terror cáustico. Todos os defensores devem fazer um teste de Guerra ou Reflexos (CD 25), com os mesmos efeitos do teste de Fortitude/Vontade do início do turno.

4) Perseguir Parceiro. Um ou mais zumbis da horda se aproveita do heroísmo dos defensores do Forte. Um personagem escolhido aleatoriamente deve passar em um teste de Luta, Pontaria ou Reflexos (CD 25) ou um parceiro escolhido aleatoriamente será ferido. Se o personagem falhar por 5 ou mais, o parceiro será arrastado pela horda e morto ao final da rodada. Qualquer personagem pode salvar esse parceiro da morte gastando sua ação para Atacar ou Usar Habilidade. Se o parceiro for morto desta forma, a violência de sua morte fará com que cada personagem perca 1 PM.

Os personagens podem realizar diversas ações (abaixo) para combater os zumbis. Entretanto, exceto quando indicado, sempre que um personagem falha em uma das ações abaixo, sofre 2d8+4 pontos de dano de corte ou perfuração (à escolha do mestre) por ataques e habilidades dos zumbis da Tormenta. Sendo mortos-vivos e lefeu, os zumbis são imunes a acertos críticos, ácido, cansaço, eletricidade, fogo, frio, luz, paralisia, metabolismo, metamorfose, trevas e veneno.

"Acho que vou ficar na *Metais do Baixote*, tomar uma cerveja e esperar tudo isso acabar..."

A paliçada tem um efeito especial na terceira onda.

A horda só pode avançar pelos buracos na paliçada. Se não houver buracos, os zumbis atacam a paliçada, aproveitando qualquer dano já causado. Eles aumentam o dano de cada área danificada em 1 por rodada. Ou seja, se a área tem 1 dano os zumbis precisam de três rodadas para fazer um rombo (entrando apenas na quarta rodada). Se a paliçada estiver intacta, eles devem gastar 4 rodadas atacando-a.

Durante as rodadas em que os zumbis estiverem atacando a paliçada, os personagens podem tanto usar defesas do Forte quanto habilidades próprias sem chance de sofrer dano por uma falha.

Isso diminui muito a eficácia dos zumbis. Syvarian contava com as duas primeiras ondas para destruir toda ou quase toda a paliçada. Se os personagens jogadores tiverem conseguido mantê-la intacta, isso deve ser decisivo.

Ações possíveis para personagens e parceiros na Terceira Onda

Ativar Defesa	O personagem ativa uma das defesas do Forte capazes de causar dano. Se passar, causa o dano da defesa à horda. Se os jogadores tiverem alguma ideia que viabilize dano contra o qual os zumbis normalmente são imunes, a CD se torna 25. Um bom exemplo deste tipo de ideia é o uso de pó de metal arco-íris como "aditivo". **(Guerra ou Ofício [engenhoqueiro] CD 20)**
Atacar	O personagem ataca os zumbis com suas armas. Isso conta como uma ação atacar normal; resolva todos os ataques a que o personagem teria direito normalmente. Um personagem que faça essa ação só sofre dano da horda por falhar no teste uma vez por rodada, independentemente de quantos ataques errar. **(CD 25)**
Coordenar Defensores	O personagem grita ordens para os defensores, organizando as defesas. Isso conta como ajudar nos testes de Fortitude/Vontade de todos os personagens no início da próxima rodada. **(Diplomacia, Guerra ou Vontade CD 10)**
Esconder-se	O personagem se esconde além do alcance da horda. Ele automaticamente "falha" no teste de Fortitude ou Vontade no início da rodada. Um parceiro é ferido, mas ele não perde PM. **(Nenhum teste)**
Usar Habilidade ou Item	O personagem usa uma habilidade, item ou magia que cause dano. Para habilidades que exigem um teste de perícia, a CD é 25. Caso os zumbis precisem fazer um teste de resistência, considere que eles têm +10 em todos os testes. Para efeitos que causam dano em área, aumente o dano em 50%. **(Variável, CD 25)**

Relatos da Mesa Original

Como sempre, é bom abrir os bastidores da campanha original para auxiliar mestres com suas próprias campanhas. Na *stream*, os personagens tinham muitos recursos que não estão normalmente disponíveis para jogadores em mesas caseiras, como os bônus doados pelos assinantes do canal e as músicas de fãs, entre outros. Além disso, pela minha própria personalidade gosto de permitir ideias mirabolantes e colocar grandes dificuldades, em vez de vetar as ideias e deixar a dificuldade num nível mais baixo.

Por isso, na *stream*, esta onda na verdade foram três ondas. Ou seja, dentro da mesma onda uma horda de mortos-vivos com 300 PV atacou duas vezes, então uma horda de 400 PV fechou a onda com chave de sangue. Decidi não fazer uma única horda maior porque achei justo que os planos e defesas do grupo fizessem bastante diferença — as hordas precisaram gastar várias rodadas, ficando vulneráveis, para chegar ao Forte Cabeça-de-Martelo.

Resolvemos deixar a terceira onda com apenas uma horda de zumbis na versão "padrão", porque é o que parece mais adequado para grupos sem tantos recursos e ideias mirabolantes. Contudo, se você estiver numa situação parecida com a minha, recomendo aumentar os PV da horda ou usar duas ou até três hordas para dar um bom desafio aos jogadores.

CHUVA DE SANGUE

Quando os personagens jogadores tiverem causado 200 pontos de dano à horda (ou seja, na metade da onda), Syvarian apela para um plano de contingência que preferia não utilizar. Usando uma máquina mágica semelhante aos Mecanismos Necroaberrantes, ele invoca um aspecto da Tormenta sobre o Forte. Não é uma área de Tormenta real, mas um vislumbre da Tempestade Rubra: os céus ficam avermelhados, tudo parece mais enervante e ameaçador.

Quando isso acontece, todas as dificuldades desta onda aumentam em +5.

01:00

Alon Gallobalt desaparece. Toda a família Gallobalt fica desesperada, especialmente Nathanael. Na verdade, o garoto se convenceu de que pode ajudar na defesa do Forte e, já que ninguém ali vai dar uma arma para ele, se esgueirou para procurar uma nos depósitos. Os personagens podem achar Alon com três testes de Investigação (CD 18, 20, 22). Isso toma uma hora inteira. Personagens trabalhando juntos não diminuem o tempo de busca, mas podem ter mais chances de sucesso. Se eles não ajudarem a procurar o menino, todos os Gallobalt se retiram do Forte, preferindo tentar a sorte para passar pelo cerco do que confiar em tipos tão desprezíveis.

Se Raguria estiver no Forte e não estiver cozinhando, ela oferece um "chazinho" aos personagens — sempre com seu jeito sinistro, fazendo parecer que o chá na verdade é veneno ou coisa do gênero. Na verdade, o chá é essência de mana! Raguria tem 2d4 essências de mana disponíveis desta forma.

02:00

Moira começa a rezar no meio do ambiente onde todos estão e convida todos a se juntarem a ela. Sozinha, a soldada não vai conseguir nenhum milagre, mas se pelo menos dois personagens se unirem à oração, um bom número de NPCs faz o mesmo (o mestre decide quais). Peça para um dos heróis fazer um teste de Religião (bônus de +1 para cada NPC que estiver rezando, pode ser ajudado por outros personagens, bônus de +3 se houver um paladino no grupo). Com um resultado 30 ou mais, Khalmyr ouve a oração. Moira brilha com luz dourada, tornando-se uma paladina.

A partir de agora, os jogadores podem administrar as habilidades de Moira. Ela tem 11 PM, as habilidades de uma paladina de Khalmyr de 3º nível e os poderes Virtude Paladinesca: Compaixão e Virtude Paladinesca: Caridade. Em resumo, ela pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para curar 2d6+1 PV de uma criatura em alcance curto.

Se Mungo Joe estiver no Forte Cabeça-de-Martelo com o alambique, Belinda emerge da oficina com uma poção de qualquer magia de até 2° círculo para cada personagem jogador.

03:00

Início da quarta onda de atacantes. Desesperado, Syvarian invoca forças da Tormenta sobre o Forte — algo arriscado, que pode sair de controle facilmente. Ele envia os últimos bandos de bandoleiros, escória das estradas e sarjetas que vai fugir assim que o perigo ficar grande demais — mas, em grandes números, são perigosos. Irmãos da Companhia lideram esses bandidos. Além disso, num ato temerário e profano, o kliren envia lefeu contra o Forte Cabeça-de-Martelo.

As Colinas parecem se mover. Ao longe, o sangue empoçado adquire uma consistência diferente. Então, com horror, vocês notam: não são as Colinas se movendo! Não é mero sangue tomando forma! Um braço coberto de carapaça insetoide rubra emerge do meio das rochas, puxando um corpo saído de pesadelos. Syvarian usou um recurso tão horrendo que parecia abaixo até mesmo dele.

O Forte será atacado por lefeu.

Relatos da Mesa Original

Na campanha original, Ignis Crae usou bastante Provocação Petulante (seu poder favorito) ao longo de todo o combate. Assim, preparei uma pequena regra especial.

Provocação Petulante

Se os zumbis falharem no teste de resistência, o cavaleiro sofre automaticamente 2d8+4 pontos de dano, além de qualquer dano que os protegidos sofreriam por falhar nos testes. Contudo, os aventureiros precisam estar sempre perto do cavaleiro, o que dificulta sua movimentação pelo Forte. Todos sofrem –5 em seus testes de Fortitude ou Vontade no início de seu turno.

Com os mamilos à mostra, Arius é capaz de fazer magias.

QUARTA ONDA: ÚLTIMA CARTADA

(Combate)

ETAPA 1: APROXIMAÇÃO

Os atacantes se aproximam do Forte, percorrendo o campo aberto o mais rápido possível. Os defensores fazem um teste de Guerra ou Percepção (CD 25). Se passarem, percebem os atacantes com três rodadas de antecedência. Se falharem, percebem com duas rodadas e, se falharem por 5 ou mais, com apenas uma rodada.

Nesta onda, as defesas do Forte causam dano normal às unidades de bandoleiros (lembrando que ataques em área causam 50% a mais de dano).

Os bandoleiros só podem passar por buracos na paliçada. Se não houver nenhum buraco, eles causam o dobro de dano por rodada (cada unidade de bandoleiros causa 2 pontos de dano). Os lefeu escalam a paliçada.

ETAPA 2: ATAQUE

Não há muita complexidade nesta onda, mas é um combate aguerrido contra **6 bandos desesperados, 10 irmãos da Companhia, 5 uktril, 3 geraktril e 2 reishid.**

BANDO DESESPERADO — ND 4

Humanoide (humano, bando) Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +4
Defesa 15, **Fort** +5, **Ref** +7, **Von** +2
Pontos de Vida 50
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada curta +19 (2d6+4, 19).
À Distância Arco curto +19 (2d6, x3).
Ataque em Bando Se um ataque do bando desesperado exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ele causa o dobro do dano. Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano.
Ataque Furtivo Uma vez por rodada, o bando desesperado causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.
Bomba (Completa) Uma vez por cena, o bando desesperado arremessa bombas que explodem em uma área de 4,5m de raio em alcance curto. Criaturas na área sofrem 12d6 pontos de dano de impacto (Reflexos CD 18 reduz à metade).
Forma Coletiva O bando é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia *Raio do Enfraquecimento*, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como *Bola de Fogo*. Um personagem com o poder Trespassar que acerte o bando pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ele (mas apenas uma vez por turno).

For 2, Des 3, Con 1, Int –1, Sab 0, Car 1

Perícias Furtividade +5, Intimidação +4.
Equipamento Arco curto, armadura de couro, bomba, espada curta, flechas x10. **Tesouro** Nenhum.

ESPECIAL: INOCENTES EM PERIGO

Na quarta onda, Syvarian está desesperado e tenta qualquer coisa para vencer. Assim, além de atacar os aventureiros, ele ordena que seus bandidos ataquem os aldeões inocentes.

No início do combate, um dos irmãos da Companhia faz um teste de Percepção (CD 20). Se passar, consegue detectar onde os aldeões estão escondidos. Se falhar, outros irmãos gastam suas ações em seus respectivos turnos, até que alguém passe. Depois que os inimigos souberem onde os aldeões estão escondidos, os bandoleiros começam a atacar o lugar.

Cada abrigo dos inocentes tem 100 pontos de vida. Enquanto o abrigo tiver pelo menos 1 PV, os inocentes não podem ser atacados. Uma vez que estes pontos de vida sejam reduzidos a zero, os atacantes conseguem entrar no abrigo e atacar os inocentes.

Os bandoleiros também podem jogar tochas no abrigo, incendiando-o. Neste caso, além de sofrer 1d6 de dano, o abrigo ganha um foco de incêndio. Cada foco de incêndio causa 1d6 pontos de dano de fogo por rodada. Cada foco de incêndio pode ser apagado individualmente pelos aventureiros, ou um efeito de área pode apagar todos os focos em um mesmo prédio.

Se os PV do abrigo forem reduzidos a zero, os bandoleiros entram no abrigo e todo dano é causado automaticamente nos inocentes. Cada ponto de dano mata um inocente. Considere que Ponta de Pedra tem 300 PV, Darandell tem 200 PV, Placidez tem 50 PV e Dornbach tem 200 PV.

TENTÁCULOS LEFEU

Em meio ao caos da quarta onda, uma massa de tentáculos monstruosos surge de dentro do fosso, golpeando e agarrando os defensores a seu redor. São inúmeros tentáculos longos e cobertos de visco corrosivo, que usam as regras a seguir.

• A cada rodada a partir do momento em que o primeiro lefeu entrar no Forte, role 1d4. Com um resultado 1, os tentáculos surgem, causando todos os efeitos normais já na primeira rodada.

• Os tentáculos têm alcance curto (9m), afetando uma área de 6 quadrados ao redor do poço.

• Qualquer criatura que entre na área dos tentáculos, ou comece seu turno nela, deve fazer um teste de Luta para resistir à manobra agarrar (CD 25). Se falhar, fica agarrada. Uma criatura agarrada pelos tentáculos sofre 2d6 pontos de dano de impacto e 2d6 pontos de dano de ácido no final de cada um de seus turnos. A criatura pode se soltar com uma manobra agarrar (CD 25).

• É possível soltar uma criatura agarrada atacando diretamente o tentáculo. Cada tentáculo tem Defesa 23, Fortitude +12, Reflexos +11, 25 PV e todas as imunidades e resistências de um lefeu.

• Se um personagem usar parceiros dentro da área dos tentáculos, o dado usado para determinar se algum parceiro se fere se torna 1d4.

• Qualquer criatura que termine seu turno inconsciente e na área dos tentáculos é automaticamente agarrada e puxada 3m em direção ao fosso. Dentro do fosso, a criatura sofre o dobro de dano por estar agarrada e a CD do teste de agarrar para soltá-la se torna 30.

• Os tentáculos desaparecem se sofrerem um total de 200 pontos de dano. Os tentáculos sofrem 50% a mais de dano por efeitos de área.

04:00

Os zumbis e lefeu podem ter sido derrotados, mas a influência da Tormenta foi demais para alguns. Bastien, Clothilde e Blanche enlouquecem e são tomados pela Tempestade Rubra. Antenas, patas serrilhadas e pedaços de carapaça brotam de seus olhos, ouvidos e boca. Eles atacam os personagens, como zumbis da Tormenta normais. Ao ver isso, Gaspar também vai atacar os personagens, mas pode ser apaziguado com testes de perícias sociais. Não há salvação para os três corrompidos. Os LeBlanc se retiram do combate, muito abalados. Contudo, Mabel e Gaspar podem voltar a ser NPCs na campanha, dependendo da postura dos aventureiros. Se eles tentarem confortar a velha senhora e oferecerem palavras de apoio, ela ressurgirá em Valkaria, no segundo arco.

Como alternativa, se os aventureiros tiverem ajudado os LeBlanc contra a Tormenta de alguma forma (dando-lhes objetos de metal arco-íris, protegendo sua sanidade com demonstrações de amizade, convertendo-os a algum deus...) e se os três tiverem sido treinados como parceiros, permita que o jogador responsável faça um teste de Vontade (CD 20) para cada um deles. Um sucesso impede a corrupção.

Se o Sargento Morgan ainda estiver vivo, ele fala com os personagens a sós. Explica que eles estão quase a salvo, mas ele conhece esse tipo de situação — o pior está por vir. Morgan pede para que eles o deixem morrer lutando para ganhar algum tempo.

Se os aventureiros concordarem, ele reúne seus soldados. Faz um pequeno discurso simples, revelando tudo sobre si mesmo. Despede-se de cada um. Deixa Isabrine no comando e elogia

Forçando a Barra

Alguns grupos podem achar que esta aventura e principalmente os últimos combates são difíceis *demais*. A ponto de serem injustos. Na mesa original de Fim dos Tempos, os jogadores tinham recursos a mais e não precisaram lidar com a explosão de Ygor. Além disso, o grupo original era muito resistente a dano.

Avalie bem esta aventura antes de mestrá-la — ou pelo menos antes de entrar na quarta onda. Pessoalmente, acho que a dificuldade é adequada. Afinal, embora tivesse vários benefícios o grupo original contava com dois membros fisicamente frágeis (Ayla e Kiki) e não tinham tanto tempo para pensar em estratégias, já que uma *stream* com público incentiva todos a agir mais rápido.

Mas tudo depende de seu bom senso. Lembre-se que, em termos de história, Syvarian e o Dr. Vesper não odeiam os aventureiros. Eles não gastariam mais recursos do que o necessário para vencê-los. A tripulação da *Roca*, afinal, é uma tripulação, não um exército conquistador. Assim, se a dificuldade estiver excessiva, considere que os dois kliren não usariam tudo isso contra o grupo.

Mortimer, dizendo que ele provou ser um militar à altura da família. A nova sargento não se deixa levar por sentimentalismos e logo começa a dar ordens.

Se, por outro lado, os aventureiros tiverem conseguido travar amizade com o sargento e conquistar sua confiança, tudo muda.

O sargento olha para vocês com o que parece ser determinação soturna... Então lentamente se transforma em aprovação. Mais ainda, em alívio. E finalmente, no sorriso que parece pertencer ao rosto de um avô.

"Eu achava que a única maneira de honrar o sacrifício dos garotos que eu liderei durante tanto tempo era morrer. Foi preciso um bando de novos garotos, que nem militares são, para me fazer enxergar a verdade! Não quero morrer. Não quero ver mais ninguém morto também! Vamos sobreviver a esta noite. E, quando estivermos do outro lado... Vou me aposentar. Acho que, depois desta batalha, meu dever terá sido cumprido."

Se algum personagem tiver conseguido fazer amizade com Cletus, o mago o presenteia com um item mágico apropriado (decisão do mestre). Se o personagem perguntar por que Cletus não deu este item antes, o mago responderá que o herói não pediu. Qualquer tipo de insistência nisso ou resposta que não seja "obrigado" fará o mago pegar o item de volta e abandonar o Forte, ofendido. Se houver uma ofensa muito grave (tentativa de roubo, ataque a Raguria ou cometer duas ou mais das "infrações" contra Cletus no mesmo diálogo), o mago lança *Seta Infalível de Talude* antes de ir embora, causando 10d4+10 pontos de dano ao culpado.

"Vamos, escolha logo! Pode pegar uma dessas porcarias. Não, as outras porcarias são minhas! O que você disse? Não foi outro sim, não é?"

Se Belinda tiver ficado trabalhando a noite inteira, ela emerge da oficina. Cada personagem pode escolher uma poção de qualquer magia de até 2° círculo que desejar. Belinda também traz Ygor, o pequeno autômato do Dr. Vesper. Aparentemente o velho inventor esqueceu o golem aqui. A hynne não sabe explicar como ele foi parar na oficina. A verdade, é claro, é que Arthemus o deixou na oficina de propósito, para ser achado quando Belinda estivesse trabalhando. Se os personagens examinarem o golem, testes de

Ofício (engenhoqueiro, armeiro ou alquimista) (CD 25) podem revelar que ele na verdade é uma bomba, ativada remotamente por um artefato semelhante ao que controlava Vadrinne nas Fazendas Gallobalt.

05:00

Início da quinta e última onda de atacantes. Syvarian e Torgo atacam diretamente, acompanhados por alguns capangas.

As Colinas estão estranhamente silenciosas depois de tanto combate. Vocês conseguiram vencer tudo que Syvarian jogou sobre vocês até aqui. O Forte e o terreno ao redor estão cobertos de cadáveres, mas muito mais sangue teria sido derramado se vocês não tivessem montado essa resistência heroica.

Mas, é claro, ainda não acabou. Está quase amanhecendo, mas ainda não é dia. Há um último combate, uma última chance de morrer.

Syvarian e Torgo se aproximam do Forte Cabeça-de-Martelo.

Os dois vilões falam durante o combate, de acordo com as interações que já tiveram com os personagens ao longo do arco.

Syvarian:

"Vocês não entendem o que estão fazendo! Imbecis profanos! Estão interrompendo uma missão sagrada! Estão impedindo o maior herói da Criação de realizar sua maior obra! Estão impedindo a salvação do mundo!"

Torgo:

"Impertinentes! Porcos imundos! Leprosos, sarnentos! Estão sempre dando dor de cabeça! Vão virar picadinho, pra depois darmos de comer para as galinhas! Vão dar indigestão para as pobrezinhas! Mas vão para o reino dos pés-juntos, então já podem dar adeusinho!"

QUINTA ONDA: TUDO OU NADA

(COMBATE)

Esta onda é um combate simples contra dois inimigos poderosos: Syvarian e Torgo. Não é necessário sentinelas e as rodadas de aproximação não importam. Comece o combate assim que os personagens jogadores estiverem na distância apropriada.

Viver e Morrer no Forte Cabeça-de-Martelo

O mestre deve estar preparado para alguns resultados extremos durante a noite no inferno. A aventura é planejada para que os aventureiros sofram bastante, percam alguns NPCs queridos, mas tenham sucesso. Contudo, há *muitas* variáveis em jogo aqui.

É possível que a primeira onda nunca chegue ao Forte, sendo contida longe da paliçada, apenas com as defesas externas. Os jogadores não devem saber disso, mas na verdade gastar a maior parte das defesas durante a primeira onda é uma boa estratégia — impedindo que a paliçada seja danificada, eles podem vencer a terceira onda com pouco esforço, conseguindo 7 rodadas para usar defesas do Forte sem nenhum risco para si mesmos.

É teoricamente possível que *nenhuma* onda chegue ao Forte. Isto é muito improvável, mas se a primeira onda for toda contida e o grupo tiver sucesso total contra a segunda onda, a terceira está quase ganha. Só resta enfrentar a quarta. Nada pode conter a quinta onda — mas se os heróis estiverem com todos os seus recursos e parceiros a esta altura, ela será muito mais fácil.

Permita que os jogadores tenham sucesso, principalmente se a origem desse sucesso forem boas ideias e engajamento com a campanha. Como grupo, vocês fizeram um pacto dizendo que o jogo até aqui teve importância: se eles tiverem se preparado *muito* bem, devem colher os frutos disso. Os frutos também são seus. Afinal, todos os NPCs continuarão disponíveis para participar dos próximos arcos da campanha.

Também é possível que todos os aventureiros morram e Syvarian tenha sucesso. Não poupe os jogadores, não minta para eles. Deixe bem claro que a morte de personagens não é uma punição ou um sinal de que eles jogaram "mal", apenas um dos muitos resultados possíveis. Neste caso, Syvarian toma o controle das Colinas Centrais e o plano do Dr. Vesper avança mais rápido do que o esperado. Vocês podem continuar a campanha com outro grupo, que ouvirá falar do heroico sacrifício no Forte Cabeça-de-Martelo.

A Sanidade do Mestre

Esta aventura é muito complexa. Envolve várias regras, tipos de inimigos e longos combates. Além disso, o próprio texto várias vezes pede para que o mestre avalie seu próprio grupo e mude a aventura de acordo! Para algumas pessoas, isto pode ser demasiado.

O objetivo do RPG é diversão. Diversão para *todos*, inclusive o mestre. Assim, se essa complexidade não estiver divertida, simplifique a aventura. Cada onda pode ter apenas um tipo de inimigo. Os inimigos podem ter só um tipo de ataque (o mais poderoso). As ações dos NPCs podem ser reduzidas para aquelas que você achar mais interessantes.

Na mesa original, tive uma grande ajuda: no último combate, Rafael Dei Svaldi interpretou Syvarian, liberando-me da carga de lidar com a parte tática do vilão. Se você tiver um amigo que não esteja jogando a campanha mas que se interesse por uma "participação especial", sugiro fazer o mesmo. Além de simplificar a vida do mestre, a presença de um jogador a mais tende a movimentar as coisas, dando uma emoção extra ao fim do arco.

Revelação do Dr. Vesper

Escolha o momento em que os personagens estejam mais próximos um do outro. Se eles não tiverem descoberto a armadilha, o pequeno autômato Ygor se ativa sozinho (Percepção CD 25 para notar isso) e vai até eles, demorando uma rodada para chegar. Na rodada seguinte, no turno dos vilões, explode, causando 8d6 pontos de dano de impacto a todos num raio de 3m (Reflexos CD 25 reduz à metade). De preferência a explosão não fere Syvarian e Torgo, mas eles são baixas aceitáveis se isso for dar cabo dos heróis.

Se os jogadores perceberem antes que o Dr. Vesper era um vilão desde o começo e os estava observando, Syvarian deixa de esconder o jogo:

"Vocês estiveram na presença de um gênio e ignoraram isso! Assim como uma formiga aos pés de um deus, vocês desfilaram sua insignificância na frente de Arthemus Vesper! E ousaram se opor a ele! O Dr. Vesper é o abençoado que vai salvar a Criação de seu maior inimigo, o visionário que vai arrastar Arton ao paraíso! Não importa quantos cadáveres precisem pavimentar a estrada para essa nova era! Não importa que eu mesmo morra! O Dr. Vesper triunfará!"

Dos destroços de Ygor, surge uma imagem de Vesper. Não mais um frágil idoso, mas um gênio louco.

"Vocês relutam! Protegem o inferno que conhecem, sem saber que estou lhes oferecendo a felicidade eterna! Rendam-se e os perdoarei. Eu não os odeio. Não odeio ninguém. Eu amo todas as pessoas."

"Tudo se transforma e isso gera sofrimento. Tudo morre. Até mesmo um deus pode perder sua divindade. Foi isso que compreendi quando tive contato com o Cofre Encarnatório de Ganymere! Foi isso que senti ao viver as vidas de milhares de gnomos! Tudo decai, tudo se deteriora. Tudo tem fim, e o culpado é um só: o Tempo."

"Vocês veem os lefeu como insetoides, mas eu sou capaz de enxergar sua verdadeira forma! A Tormenta não é algo a ser reverenciado, é uma ferramenta! E vou usá-la para cumprir minha missão. A única missão que importa, a única batalha que deve ser travada."

"Conquistarei o fim da dor, o fim da morte, o fim da tristeza. O fim do fim."

"O fim do tempo."

Garanta que, durante a batalha, a imagem do Dr. Vesper revele absolutamente tudo sobre seu plano e seus objetivos. Não tenha medo de usar diálogo típico de vilões. O Dr. Vesper é um vilão clássico, um cientista louco alienígena envolvido com poderes profanos! Esta é a grande chance de um bom discurso vilanesco megalomaníaco.

Discursos & Detalhes

A ideia é que os jogadores terminem este arco conhecendo toda a base do plano do Dr. Vesper, seu histórico e suas motivações. Estas informações podem ter sido adquiridas ao longo das aventuras, através dos encontros aleatórios e do Templo do Vácuo, ou podem ser simplesmente despejadas sobre o grupo num grande discurso. O mestre deve julgar o melhor meio de transmitir tudo isso. Não tenha medo de dar uma explicação fora do personagem, ou mesmo de mostrar os textos deste livro que explicam a trama. Imagine que, enquanto os jogadores têm contato com Arton uma vez por semana, durante algumas horas, os personagens estão vivendo tudo isso.

Na mesa original, as informações vieram de modo gradual e orgânico, em grande parte devido ao engajamento do grupo e à familiaridade de vários jogadores com o cenário. A revelação de Arthemus Vesper não veio a partir do pequeno golem Ygor — na verdade, quando o paladino golem Ignis Crae formou uma relação forte com o Dr. Vesper, optei por descartar Ygor, deixando-o esquecido no meio de inúmeras descrições incidentais. Como o cientista kliren tinha modificado o corpo de Ignis, considerei que deixou uma armadilha dentro do golem. Quando a última batalha começou, cristais rosados emergiram sob as placas de sua armadura e uma imagem do Dr. Vesper se formou numa imensa labareda que o engolfou.

Caso algo parecido ocorra na sua campanha, provavelmente será uma revelação mais satisfatória e pessoal do que simplesmente ativar uma armadilha. Contudo, deixe isso nas mãos dos jogadores. Quando eles notarem que escolheram voluntariamente interagir com o grande vilão, o choque será muito maior.

Rexthor conta com o poder dos dados!

Fase 4

Desfecho

A proposta deste combate é que os heróis matem Syvarian e Torgo. No entanto, a campanha não é prejudicada se eles forem capturados. Ambos morrem devido a seus implantes antes de revelar qualquer coisa adicional sobre o plano do Dr. Vesper.

É muito mais fácil (e mais útil) capturar alguns capangas. Na verdade, se quiser você pode decidir que simplesmente há capangas que não participaram do ataque e se rendem ao ver seus líderes derrotados. Ao contrário dos líderes, os capangas revelam tudo que sabem com testes opostos de perícias sociais contra Intuição ou Vontade. Quanto mais os heróis descobrirem agora, melhor — o objetivo é fazer com que eles tomem sozinhos a decisão de ir a Valkaria, dando início ao próximo arco da campanha.

O que os capangas sabem

Todos estes criminosos são tipos desesperados de Deheon, Zakharov, Ahlen e reinos vizinhos, ansiosos para ingressar em alguma grande organização criminosa. As únicas exceções são os bandidos armados de pistolas — eles já faziam parte da Companhia dos Irmãos.

Syvarian era um capitão (um "gêmeo") da Companhia dos Irmãos, uma liderança que ascendeu de forma meteórica dentro da organização. Mais ou menos ao mesmo tempo, o irmão mais velho da Companhia dos Irmãos, Paollus, começou a mudar radicalmente sua postura. Em vez de ser cauteloso e calculista, passou a ser agressivo e assumir grandes riscos. Em vez de desprezar o achbuld, começou uma verdadeira guerra contra a Casa Blasanov (outra irmandade) pelo controle do narcótico na capital. Syvarian ganhou enorme autonomia dentro da organização e a permissão inédita de realizar operações fora de Valkaria.

A equipe de Syvarian foi treinada no uso de armas de fogo e sofreu experimentos mágicos nas mãos do Dr. Vesper. Em seguida, os capangas de fora foram recrutados, com a promessa de que ingressariam na Companhia dos Irmãos se tivessem sucesso em sua tarefa: intimidar, matar e expulsar os habitantes das Colinas Centrais. Vários destes capangas receberam implantes, para os fins mais prosaicos — por exemplo, enxergar no escuro.

Todos estão apavorados com a presença da Tormenta nisso tudo — nem mesmo os mais empedernidos criminosos estavam preparados para compactuar com a Tempestade Rubra, mas não tiveram coragem de fugir ou contrariar Syvarian. Alguns estão até aliviados por serem capturados e poderem se afastar deste pesadelo profano.

Nenhum deles faz ideia de quem era Torgo ou de onde ele veio. Syvarian parecia já conhecê-lo de antemão, mas não eram íntimos. O golem falava de forma diferente de todos, parecia estar fora da cadeia de comando. Os bandidos nunca respeitariam Torgo se não fosse sua força: o golem falava de modo esquisito, mas não hesitava em partir cabeças.

Tudo aponta para envolvimento pesado da Companhia dos Irmãos na trama, mas parece que a organização criminosa está sendo infiltrada por algo ou alguém. A tecnologia que o Dr. Vesper tem a sua disposição é bizarra e extremamente avançada, não faz parte do cotidiano dos criminosos, mesmo em Valkaria.

Epílogo

Após descobrir as informações, os personagens podem lidar com os NPCs, resolver quaisquer tramas pendentes e amarrar as pontas soltas. Se eles não tomarem a iniciativa de seguir a Valkaria para investigar o que está acontecendo, Belinda dá essa sugestão. Ela diz que os heróis serão bem recebidos e apadrinhados por seu primo Blixto Arting. Também dá uma carta para que eles entreguem à sua namorada Felicia. Se eles quiserem, a clériga de Tibar pode lhes dar o nome de alguns contatos que podem comprar os mosquetes e outras armas ilegais que eles recolheram como tesouro.

Embora Valkaria esteja esperando com mais informações e acontecimentos, nada sugere que o grupo esteja numa corrida contra o tempo — principalmente agora que frustraram os planos de Syvarian.

Eles podem ainda percorrer as Colinas Centrais para procurar seus amigos ou esgotar os encontros da tabela. Quaisquer pessoas não sobrenaturais que tenham sido deixadas para trás morreram ou fugiram (estão fora da campanha). Contudo, eles ainda podem interagir com os tipos mais bizarros e místicos.

Seja em cinco minutos, seja em uma sessão inteira, deixe que eles se despeçam das Colinas Centrais a seu próprio tempo. A próxima fase da campanha será exatamente oposta, na maior cidade do mundo, com multidões e civilização por toda parte. Algumas caras conhecidas podem aparecer por lá... Mas por enquanto esta é a última história nas Colinas Centrais.

Os portões do Forte Cabeça-de-Martelo se abrem e vocês atravessam a paliçada. É uma sensação estranha. Esta foi sua casa pelos últimos seis meses, os esquisitos das Colinas foram seus amigos, quase sua família. Agora vocês saem do Forte pela última vez.

Houve morte e horror nas Colinas Centrais. Vocês conheceram muita gente estranha, alguns envolvidos com coisas ilegais. Mas as Colinas também os acolheram. Talvez vocês nunca mais provem a sopa LeBlanc, talvez nunca mais ouçam as arengas de Annabel ou vejam a bela face de Jansel. Mas as Centrais ficarão com vocês para sempre.

Os portões do Forte se fecham. Vocês suspiram e começam a longa jornada.

Afinal, não podem ficar parados, não podem se acomodar.

São aventureiros.

Contingência: Morte dos Heróis

Esta aventura apresenta um combate longo e difícil. Pode ser que o grupo inteiro encontre seu fim agora. O que fazer?

Neste caso, prossiga ao próximo arco da campanha com novos personagens. Faça com que os jogadores construam um novo grupo de aventureiros, que já se conhece e está indo à capital por alguma razão pessoal ou somente em busca de aventuras. Eles têm contato com a trama através de Felicia.

Syvarian triunfou e as Centrais estarão sob o comando do Dr. Vesper, mas a trama geral da campanha não muda muito. Deixe claro que os heróis não morreram em vão: faça com que vários habitantes das Colinas surjam em Valkaria, tendo conseguido escapar do massacre por causa da coragem dos aventureiros que se sacrificaram. Até mesmo o NPC mais rabugento vai exaltá-los.

Destino dos NPCs

Após o primeiro arco, alguns NPCs podem voltar a aparecer (se sobreviverem).

Belinda: continua nas Centrais, para prosseguir com seu sonho.

Os soldados do Forte: a menos que o Forte Cabeça-de-Martelo tenha sido destruído, continuam por lá. Caso algum deles tenha formado uma relação muito forte com algum personagem, pode acompanhá-lo a Valkaria. A maior candidata para ser a nova comandante é Isabrine, se ainda estiver viva.

Família LeBlanc: caso seus filhos tenham se tornado lefeu ou morrido, Mabel estará desolada, mas depois de algum tempo ela e Gaspar podem aparecer em Valkaria. A matriarca se convence de que não adianta se apegar ao passado e vende sua propriedade para os Gallobalt. Se Blanche estiver viva, a matriarca pode levá-la para se tratar na capital.

Dahllan Daninhas: a menos que morram, as quatro irmãs certamente irão a Valkaria, para que Astelle possa estudar na Academia Arcana.

Família Gallobalt: nada fará os Gallobalt desistirem de suas fazendas, mas eles podem dar informações ou ajuda quando a Casa Blasanov entrar em jogo.

Nada Mais que a Verdade: se receber o convite de ir a Valkaria, a estudiosa aceitará, mas só depois que acabar seu projeto ou passá-lo adiante para outro NPC (ela não pode mentir retroativamente).

Zagar: torna-se o novo ajudante de Belinda.

Demais NPCs: continuam nas Centrais, vivendo suas vidas simples e esquisitas.

O TEMPLO DO VÁCUO

O Templo do Vácuo é uma masmorra localizada em algum ponto das Colinas Centrais. Sua localização exata é deixada vaga de propósito: os personagens não podem simplesmente ir até lá e *ninguém* tem o mapa para chegar até o templo. Em vez disso, o Templo do Vácuo exige exploração das Centrais e testes de Sobrevivência ao longo de dias, semanas ou mesmo meses para ser encontrado.

A ideia é que o Templo do Vácuo seja um lugar das Centrais que os aventureiros podem explorar quando e como quiserem. Ao contrário das aventuras principais, esta masmorra não muda de acordo com o nível em que é encontrada. O grupo pode entrar no Templo, explorar uma parte, sair e voltar mais tarde, quando for mais conveniente. É bastante possível que o Templo não seja explorado em sua totalidade, nem mesmo encontrado. Encontrar o Templo do Vácuo não é obrigatório para a campanha; ele apenas dá algumas pistas adicionais sobre a natureza das Colinas Centrais, sugere alguns temas da campanha e concede alguns itens para o grupo.

A HISTÓRIA

Quando Tilliann foi punido por Khalmyr e perdeu sua divindade, seu Reino Divino começou a ruir. A população de gnomos foi morrendo aos poucos, a natureza entrou em decadência. Poucos gnomos realmente entenderam o que estava acontecendo, mas todos sentiram a ausência de seu deus. E muitos foram tomados pela tristeza e pelo horror de saber que seriam esquecidos.

A principal força que combateu o esquecimento da raça foi a estudiosa Ganymere, que dedicou sua vida a construir o Cofre Encarnatório. Contudo, outros gnomos também fizeram esforços para preservar a memória do que aconteceu. Entre estes estavam Fremdak e Zonzibor, dois clérigos de Tilliann. Ao contrário de Ganymere, que adotou uma postura científica e tecnológica para a preservação da memória, os dois sacerdotes trilharam o caminho místico. Conseguiram fazer contato com um deus que tinha ascendido após a queda de seu patrono: Hyninn, o Deus dos Ladrões. Hyninn era também padroeiro das armadilhas, dos truques e das masmorras. E foi assim, em contato com um novo deus, que Fremdak e Zonzibor descobriram o *espaço de masmorra*, um

conjunto de lugares onde o que é místico permeia o que é mundano. Através do espaço de masmorra, eles podiam entrar no novo Mundo de Hyninn e viajar até Arton. Eles andaram por anos em masmorras místicas, até chegar ao local onde seu deus tinha caído.

Lá construíram um templo a tudo que tinha sido perdido com a punição.

Sendo devotos de Tilliann, os dois tinham habilidade de construção e técnicas avançadas para os padrões artonianos. Assim, escavaram a terra e fizeram o Templo para que fosse um desafio para as gerações futuras. Apenas aqueles capazes de pensar como gnomos e dotados de conhecimentos sobre os gnomos chegariam até a recompensa final. Profundamente modificados por sua experiência nas masmorras, eles modelaram o Templo como o que tinham experimentado para chegar a Arton.

A natureza do Templo é sobrenatural. Suas salas aguardam a chegada de desafiantes, suas armadilhas se armam mais uma vez, as criaturas que espreitam em seus corredores são invocadas de outros planos sempre que novos exploradores chegam. O tempo cobrou seu preço, desgastando os mecanismos, esgotando os materiais e aos poucos dissipando a magia, mas a maior parte da masmorra ainda está funcional. O mais surpreendente é que o Templo do Vácuo "aprende" com o mundo ao seu redor. Alguns desafios mudam suas palavras ou mesmo as imagens que evocam. Assim que o Templo foi construído, por exemplo, os exploradores eram convocados a "recitar dogmas de Tilliann". Mais tarde, isto passou a ser "contar histórias sobre o Deus da Criatividade". Hoje em dia, o desafio é "contar uma história do Herói Louco".

Não há nenhuma representação de Tilliann no Templo do Vácuo. Altares e imagens são desconfortavelmente vazios, como se houvesse uma lacuna em cada um. A sensação é de perda e melancolia. Os dois sacerdotes não queriam fingir que seu deus nunca caiu — queriam expressar o tormento da raça.

MESTRANDO

Esta masmorra é feita para resgatar a sensação das masmorras originais dos primeiros mestres, nos anos 70. É provável que nenhum mestre ou jogador de Fim dos Tempos nunca tenha jogado exatamente como nos primórdios do RPG (eu incluso), então pode ser uma variação divertida. Contudo, tenha certeza de que tudo isso é divertido para o grupo: explique as diretrizes e estabeleça esse novo jeito de jogar.

Mesmo que o grupo não tenha o hábito de fazer isso, no Templo do Vácuo todos devem calcular exatamente seu limite de carga. *Todos* os equipamentos que os personagens desejem ter consigo devem ser pagos, estar anotados na ficha e seus espaços devem ser contabilizados. Especificamente durante a exploração, não vale dizer "Meu personagem é um caçador, eu não anotei na ficha, mas ele provavelmente teria uma corda". Isso inclui comida: contabilize as rações consumidas pelo grupo. Se elas acabarem, eles estarão passando fome. Principalmente, contabilize as tochas. Há uma discussão específica sobre isso mais à frente.

Contudo, toda essa burocracia não é sua responsabilidade. Se o grupo como um todo concordar com esse desvio do jeito "padrão" de jogar, todos devem contribuir. Um jogador pode ficar responsável por administrar as tochas, outro pelas rações, outro pelas poções etc. Dessa forma, deixará de ser uma "responsabilidade" ou "burocracia", para se tornar mais uma parte divertida do jogo.

"Mestre, posso só levar minha mochilinha?"

Boa parte da graça da masmorra está em pensar na exploração, comprar suprimentos, preparar-se, especular sobre o que existe lá dentro... Além disso, se o grupo ficar sem recursos, pode voltar à superfície e retomar a exploração quando quiser. Voltar à superfície para repensar estratégias, curar-se e comprar mais itens é algo muito típico das masmorras originais.

Deixe claro que o grupo *não* tem a obrigação de matar todos os monstros ou "vencer um grande mal". Na verdade, eles mesmos devem definir seu objetivo. Querem desvendar os segredos das Colinas? Querem mais informações sobre Tilliann? Querem explorar o espaço de masmorra? Querem riquezas? Tudo isso é válido. Especialmente na masmorra, a busca por riquezas ou itens especiais é um dos melhores motivadores. Na mesa original, o principal estopim foi descobrir mais sobre a mãe de Kiki. Você pode inserir um gancho do histórico de algum personagem se quiser um clima parecido.

Dentro da masmorra, um inimigo não precisa ser derrotado: o encontro precisa ser vencido. Se não há nada a ganhar ao lutar com homens-peixe, por que não se esconder e deixá-los passar? Se o corredor está claramente vazio, por que fazer barulho ao atravessá-lo? Os habitantes do Templo não atacarão os aventureiros automaticamente. Eles têm seus próprios objetivos e mais à frente há uma tabela para decidir sua reação.

Parte dessa abordagem envolve fazer silêncio e não atrair criaturas. Também há uma ferramenta para calcular o barulho que os personagens estão fazendo no Templo e suas consequências.

O Templo do Vácuo, assim como toda masmorra desse tipo, exige um pouco de descontração. Como há muitas armadilhas e ameaças mundanas, nem sempre será um lugar de investidas heroicas e ações épicas. O grupo precisará fazer silêncio e às vezes recuar. O cavaleiro pomposo pode ficar preso de cabeça para baixo e a ladina espertalhona pode ser enganada pela charada de um gnomo. Tratar o Templo como o palco para que os heróis pareçam invencíveis é garantia de frustração.

Também seguindo o espírito do RPG primordial, muitos enigmas, desafios e quebra-cabeças são feitos para desafiar os jogadores, não os personagens. Especificamente na masmorra, recomendo um pouco de suspensão de descrença. Se o jogador da bárbara decifrou o código, deixe-o falar, mesmo que a personagem tenha Inteligência baixa.

Se você quiser explorar o Templo do Vácuo sem esses detalhes, vá em frente. Faça o que for mais divertido. Apenas lembre que toda a masmorra é projetada para essa proposta. Ela ficará mais fácil e *bem* mais monótona sem o perigo da escuridão, das emboscadas, da fome e da falta de recursos.

LOCALIZAÇÃO

Ao longo dos séculos, vários aventureiros já localizaram o Templo do Vácuo e exploraram seus segredos. Infelizmente, nenhum mapa de sua localização existe hoje em dia. Os habitantes das Colinas Centrais não têm interesse ou capacidade de vencer a masmorra e os vilões não têm razão para fazer isso, pois consideram-na um local solene, quase sagrado. Dentre todos os NPCs presentes na região, apenas os criminosos contratados por Syvarian poderiam querer saquear riquezas de um complexo subterrâneo — mas mesmo eles se sentem mais à vontade extorquindo inocentes. Assim, embora não seja tão difícil chegar ao Templo, apenas os personagens jogadores podem fazer isso.

Para descobrir o Templo do Vácuo, primeiro o grupo deve ouvir falar nele. Consulte a lista de NPCs que conhecem o Templo e passe as informações aos jogadores de acordo com a relação que eles têm com cada um. A maior parte dos coadjuvantes não vai se voluntariar para mencionar a existência de masmorras, mas quase todos podem responder a verdade se ouvirem uma pergunta sobre ruínas na região.

Como é o caso de muitos elementos da campanha, existe a possibilidade concreta de que os aventureiros não explorem o Templo do Vácuo. A iniciativa dos jogadores é bem importante para desvendar os segredos das Centrais. Caso este "desperdício" o incomode, você pode incluir um grupo de aventureiros que desapareceu no Templo e arranjar um pedido de ajuda — talvez do único aventureiro que conseguiu escapar.

Uma vez que eles saibam da existência do Templo, achá-lo é um teste estendido de Sobrevivência com complexidade alta (7 sucessos exigidos) e CD inicial 15 (+2 para cada teste adicional). Os personagens podem usar outras perícias, mas nenhuma perícia pode ser repetida, exceto Sobrevivência. Cada teste consome metade de um dia e o teste estendido pode ser dividido ao longo de semanas ou meses — o grupo deve manter um registro de quantos sucessos já foram obtidos. Uma falha num teste causa a perda de 1d8 pontos de vida (proveniente de quedas, fadiga etc.) que só pode ser curado com descanso, ou uma penalidade equivalente. Independente de sucesso ou falha, a cada dia há uma rolagem na tabela de Encontros nas Colinas Centrais.

NPCs que conhecem o Templo

Tolbert
Quimby Ulysses Arronax (mas só vai revelar a informação a um devoto de Hyninn)
Gormaggor (viu o Templo sendo construído, mas tem dificuldade de lembrar detalhes; exige paciência e testes sociais)
Ebenezer
Cletus Rigby (mas vai dar informações erradas se os personagens o irritarem)
Nada Mais que a Verdade Reston (e pode voluntariar informação)
Fortunata (mas cobra um segredo em troca)
Edwina
Doran Derinarion
Tarik (quer explorar a masmorra mas não tem condições)
De acordo com o mestre, NPCs que tenham uma relação muito boa com os heróis e/ou informações muito valiosas podem dar bônus em um dos testes ou mesmo um sucesso automático. Reserve isto para personagens como Gormaggor e Cletus, desde que sejam apaziguados com bastante interpretação e boas rolagens.

ENTRADAS

Há três entradas para o Templo do Vácuo. Quando o grupo descobrir o Templo, role 1d3 para determinar qual eles acharão. Deixe claro que eles notam, pelas histórias que ouviram e evidências que acharam pelo caminho, que qualquer entrada que encontrarem não é a única. Eles podem continuar a busca para achar as outras duas (um sucesso adicional necessário por entrada).

É possível, avaliando a topografia do local, os boatos e a localização de cada entrada, descobrir mais sobre elas. Um teste de Conhecimento, Ofício (engenheiro) ou Sobrevivência (CD 20) revela as particularidades de cada entrada: a Entrada A permite que o grupo "pule" as primeiras salas da masmorra, mas exige o uso de um mecanismo fechado que pode ser uma armadilha (um elevador). A Entrada B evita muitas salas, colocando o grupo mais perto de quaisquer objetivos ou tesouros, mas também levando a um local potencialmente mais perigoso antes de conhecer os segredos do Templo. A Entrada C coloca o grupo no início da masmorra, mas isso significa uma exploração mais longa, mais dispendiosa e talvez mais desgastante.

Uma exploração totalmente "otimizada" começaria pela Entrada C, até que os aventureiros reunissem informações suficientes para planejar a próxima incursão. Então uma volta à superfície para angariar recursos e uma nova incursão através da Entrada A. Finalmente, se for necessária uma terceira incursão, a Entrada B economizará tempo e recursos, sem nenhum desafio adicional que o grupo não possa vencer.

Entrada A

Viajantes normais e qualquer um que não estivesse ativamente procurando poderiam passar por este local todos os dias sem notar nada estranho. Contudo, vocês notam que há uma estrutura artificial entre as rochas. Uma área vertical plana, escondida no local onde duas colinas se encontram. Uma porta.

A primeira entrada é uma porta estreita no meio de duas colinas que parecem cair uma por cima da outra. Destrancá-la exige um teste de Ladinagem (CD 20).

Ao entrar pela porta, um personagem se vê numa pequena sala de pedra que se fecha totalmente após alguns segundos — na verdade um elevador. Mais alguns segundos e o elevador começa a descer, levando para a **Área de Entrada A**.

Entrada B

A busca pela entrada os leva para dentro de uma caverna. É uma espécie de túnel estreito, onde todos, exceto os menores entre vocês, precisam caminhar abaixados. Não há nada de especial na caverna... Exceto por uma área no fundo, oculta pela escuridão, que termina em uma porta.

A segunda entrada é uma porta de pedra no interior de uma caverna estreita. A porta em si não está escondida, mas ela mesma esconde segredos.

A porta é feita de pedra e tem uma fechadura de formato estranho. Este na verdade é o primeiro teste: não há, nem nunca houve, uma chave para o Templo do Vácuo — a porta sempre precisa ser arrombada. Qualquer pretenso explorador deve provar sua engenhosidade ao abrir a fechadura. Uma vez aberta (Ladinagem contra CD 25), a fechadura automaticamente libera uma agulha com peçonha concentrada (causa perda de 1d12 PV por rodada durante 3 rodadas; Fortitude CD 20 reduz para 1 rodada). A CD para detectar a armadilha é 20 (Investigação) ou 25 (Percepção). A CD para desabilitá-la é 25 (Ladinagem). Ofício (engenhoqueiro) substitui os testes para arrombar a fechadura e desabilitar a armadilha. A critério do mestre, outras perícias podem ser usadas, desde que sejam compatíveis com o que a masmorra deseja testar: engenhosidade, pensamento rápido, versatilidade e criatividade. Assim como tudo no Templo do Vácuo, a regra é "pense como um gnomo".

Uma vez que a porta seja destrancada e a armadilha seja desarmada, elas permanecem assim por 1d4 dias. Depois disso, tudo se rearma — com mecanismos diferentes, que se rearranjam a cada iteração. Assim, se o grupo explorar uma parte da masmorra e voltar depois, pode encontrar a porta novamente trancada, sem que sua experiência anterior ofereça nenhum benefício para destrancá-la de novo. A própria peçonha concentrada é reposta magicamente, mas o Templo só tem mana para mais 1d6 iterações. Após isso, a agulha não conterá mais veneno.

É possível notar que esta entrada levará para uma parte "avançada" da masmorra, pois é a única que está protegida por uma armadilha. Talvez o risco seja compensado pela recompensa. Uma vez que a porta seja aberta, leva a um corredor serpenteante e por fim à **Área de Entrada B**.

Descobrindo o Espaço de Masmorra

Mesmo com toda a preparação para esta campanha, cometi um erro óbvio: não incluí no livro nenhum NPC com o conjunto completo de informações sobre o espaço de masmorra. Em vez disso, as informações foram encontradas em pergaminhos escritos pela mãe de Kiki, a exploradora e pesquisadora Kizadrinni Odello. É fácil ver o problema, não? Em outros grupos, não haverá Kiki, nem ligação com sua mãe.

Vamos contornar isso com uma de duas opções básicas. A seguir estão as anotações de Kizadrinni, explicando o conceito de espaço de masmorra. Você pode fazer com que a pesquisadora seja uma NPC de sua campanha, cujos pergaminhos são encontrados em lugares estratégicos, ou pode criar um novo NPC para cumprir seu papel. Talvez decida fazer o mesmo que eu, ligando esse NPC ao histórico de algum personagem.

Nestes materiais estão misturados alguns outros elementos do grupo original, como as primeiras pistas sobre a irmã de Ayla. Use-os se quiser, ou descarte o que não se encaixar em sua mesa.

Entrada C

A terceira entrada não tem uma porta — é apenas um túnel escondido por rochas desabadas, que leva cada vez mais para o fundo da terra, quase em linha reta. Não há muito mais a dizer sobre esta entrada, ela parece quase um tapete vermelho para quaisquer invasores.

O grupo pode notar que, com um caminho tão livre e desimpedido, provavelmente esta entrada levará à parte mais inicial/superficial da masmorra. Entrando por ela, eles precisarão começar do começo, enfrentar tudo que os arquitetos colocaram em seu caminho.

Uma vez que o grupo atravesse o túnel, chega à **Área de Entrada C**.

Anotações da Mãe de Kiki 1

É claro que sempre existiram estruturas subterrâneas. E nenhuma cultura, até onde sabemos, deixou de ter masmorras. Mas existe algo estranho, uma diferença entre os escritos mais antigos, de antes da Grande Batalha, e tudo que veio depois.

Mais ou menos a partir do ano 650 começa a haver relatos de lugares subterrâneos onde as coisas são diferentes. As primeiras histórias de *masmorras* como conhecemos foram classificadas como mentiras ou fantasias, mas a consistência dos elementos e a divisão marcada no tempo me fazem crer que sejam reais. Depois de 650 os exploradores descrevem labirintos subterrâneos tomados por bizarria, cheios de armadilhas improváveis e criaturas raras. Talvez eu tenha descoberto o primeiro registro que pondera "por que a aranha gigante nunca atacou os gnolls da sala ao lado, mas atacou os aventureiros assim que surgiram?". Troque-se "aranha gigante" e "gnolls" por qualquer monstro e humanoide e o questionamento permanece o mesmo. Os registros falam de corredores repletos de armadilhas que nunca eram ativadas pelos habitantes da masmorra, de portas trancadas há séculos, atrás das quais viviam guardiões sem fonte de comida, sem qualquer atividade em suas vidas a não ser esperar por aventureiros.

O que significa isso? Por que a mudança?

O mundo parece funcionar de forma ligeiramente diferente nas masmorras. É um espaço hostil onde cada coisa parece feita para matar, mas de uma forma astuta, quase como um jogo. É quase como se um lugar pudesse ter uma intenção. **Quase como se a masmorra odiasse os exploradores.**

Por enquanto estou chamando este fenômeno de "espaço de masmorra", para diferenciá-lo de outros lugares subterrâneos onde o mundo se comporta de maneira mais previsível.

É importante para nós descobrir o que exatamente é o espaço de masmorra e por que ele existe. Uma das primeiras masmorras relatadas com estas características está num lugar desolado, um fim de mundo conhecido como Colinas Centrais. Mais precisamente no nordeste da região. É possível que eu precise entrar lá pessoalmente.

Mas, por razões óbvias, evitarei isso ao máximo.

Anotações da Mãe de Kiki 2

De tudo que estudei nesses anos, nunca pensei que teologia fosse o mais importante. Se soubesse, teria me dedicado mais.

Existe um quebra-cabeça, mas as peças não se encaixam. O espaço de masmorra é domínio de Hyninn. Mas como explicar tudo que não faz parte dos dogmas normais do Deus dos Ladrões? Hyninn *pode* ser letal, eu sabia disso. Mas ele não é um corruptor. Hyninn não se deleita na degradação. Transformar uma pessoa em um monstro não parece o tipo de peça que o deus pregaria. Mesmo que estivesse escondendo um lado pérfido durante séculos... Ele não está *ganhando* nada com isso. Isso não é roubar, é destruir.

Já me ocorreu que possa ser um plano sszzaazita. Corrupção e, é claro, *serpentes*. É quase óbvio demais. E justamente por isso não me parece estar certo. Também iria contradizer tudo que já aprendi sobre as masmorras. O que há de intrínseco nelas vem de Hyninn, não de Sszzaas.

Existe algo ou alguém distorcendo tudo isso de dentro. Resta saber o que é.

Anotações da Mãe de Kiki 3

(páginas encontradas dentro da masmorra)

Antes que os corredores desta masmorra me aprisionem, deixo esta mensagem para quem vier aqui depois de nós. Eu ainda sou eu e, se nada mais sobrar de mim exceto a ferocidade, que sobre isto.

Você não está num lugar natural. O espaço de masmorra é arquitetura mística. É o subterrâneo mítico. Minha pesquisa não deixa dúvida. O evento que transformou a Criação e deu origem ao espaço de masmorra foi a ascensão de Hyninn. E todos nós que vagamos pelas masmorras, exploradores e monstros errantes, somos sacrifícios ao Deus dos Ladrões.

Não bastassem as evidências que recolhi ao longo dos anos, o truque que foi pregado em meu companheiro deixa tudo claro. Ele comprou poções de uma fada, mas foi enganado. Eram poções falsificadas. Matar através da enganação — a marca de Hyninn.

O resto de meu grupo foi embora, mas eu decidi ficar. Tentar achar mais respostas. Talvez eu já esteja sendo presa. É claro que exploradores e monstros ficam presos nestes espaços. São masmorras.

Estou passando por uma transformação lenta, cumprindo o destino de minha família e me tornando o que eu sabia que iria me tornar. Mas por enquanto ainda sou eu. Pesquisadora, estudiosa, mãe. Quem quer que leia isto, lembre do meu nome e saiba que fui tudo isso, mesmo que um dia não seja mais.

Eu sou Kizadrinni Odello e não sou um monstro errante.

Pelo menos não ainda.

LUZ E ESCURIDÃO

Uma vez dentro do Templo do Vácuo, os personagens se veem num ambiente de escuridão total, onde a luz é um dos recursos mais valiosos. É provável que o grupo conte com um ou mais membros capazes de enxergar no escuro ou com meios de gerar luz mágica. O projeto do Templo conta com isso. Não importa quais sejam os meios que eles usarem, devem sempre prestar atenção a suas fontes de luz.

Luz mágica e mundana funcionam no Templo, mas sua área de iluminação é reduzida à metade. Contudo, visão na penumbra e visão no escuro *não* funcionam. Isto faz parte do espaço de masmorra, é um dos muitos truques de Hyninn para desafiar pretensos exploradores.

Tochas e lampiões (Tormenta20, Capítulo 3) provavelmente serão as fontes de luz mais acessíveis aos personagens. Lembre aos jogadores que eles devem calcular seus limites de carga e que esses itens devem ser empunhados para fornecerem seus benefícios (embora um personagem possa gastar uma ação de movimento para posicionar uma tocha ou lampião em um ponto fixo).

É muito difícil marcar o tempo exato que o grupo vai levar dentro da masmorra. Assim, para efeitos que duram uma cena, considere que uma cena equivale a explorar 2 salas ou 6 corredores, combinando estes espaços de forma mais ou menos equivalente (como uma cena que dura 1 sala e 3 corredores).

A contabilidade da luz *não* deve ficar nas mãos do mestre — pelo menos não só dele. Explique aos jogadores como isso funciona e peça sua ajuda para manter o controle. Você terá muita coisa para manter em mente durante a exploração do Templo.

Relatos da Mesa Original

Se você prestar atenção, verá que as tochas duravam mais na campanha original. Decidi diminuir sua duração para simplificar a contabilidade — uma tocha para uma sala é bem mais fácil. Isso significa que seu grupo provavelmente terá um pouco mais de dificuldade no Templo do Vácuo, pois consumirá mais recursos e carregará mais peso. Por outro lado, os Cães das Colinas não tinham muita capacidade de carga: Ayla e Kiki têm Força baixa e mesmo Ignis é apenas mediano nesse quesito. A tendência é que tudo se equilibre em termos de recursos.

Preste atenção ao raio de iluminação das fontes de luz. Não descreva nada além do que os personagens podem ver. Lembre-se de que personagens fora da zona de iluminação ficam cegos (desprevenidos, lentos, não podem fazer testes de Percepção para observar, sofrem –5 em perícias baseadas em Força e Destreza, todos os inimigos têm camuflagem total).

Ruído e Monstros

O Templo do Vácuo é um lugar fechado, habitado por coisas que conhecem muito bem seu ambiente. Quaisquer intrusos logo são notados — principalmente se fizerem barulho. Todas as ações que os personagens fazem geram algum ruído, o que pode atrair os habitantes do Templo.

Cada nível de ruído alerta os habitantes do Templo em um raio de 9m (6 quadrados). Se houver criaturas nesta área, elas podem ser atraídas ou apenas se preparar para a chegada dos personagens. Ruído é algo contínuo, que acompanhará os aventureiros e permanecerá constante até que eles mudem seu nível de ruído por alguma razão. Algumas ações e acontecimentos pontuais podem aumentar o nível de ruído temporariamente.

Assim que os aventureiros chegam ao Templo, testes de Conhecimento, Ofício (arquiteto ou engenheiro) ou Sobrevivência (CD 15) revelam que qualquer ruído pode atrair monstros. Depois que o primeiro inimigo for atraído desta forma, qualquer personagem treinado nessas perícias nota isso automaticamente, e todos os outros personagens têm direito a testes de Inteligência (CD 10) para chegar a essa conclusão.

Níveis de Ruído

Nível 0: silêncio total. Ficar parado, caminhar usando Furtividade, magia *Silêncio*.

Nível 1: conversar em sussurros, caminhar à metade do deslocamento normal, destrancar portas, desarmar armadilhas, guardar ou retirar equipamentos, vestir ou tirar armaduras leves.

Nível 2: conversar em volume normal, caminhar ao deslocamento normal, vestir ou tirar armaduras pesadas.

Nível 3: discussões, risadas, combate, correr. O elevador da Entrada A causa este nível de ruído.

Nível 4: berrar, tocar música para ser ouvido pelo grupo, bater escudos. Tudo neste nível é proposital, seria difícil um grupo que tentasse ser discreto fazer tanto ruído.

Nível 5: provocar um desabamento, atrair atenção de propósito com muito sucesso.

Um personagem usando armadura pesada automaticamente eleva o nível de ruído em uma categoria, assim como um personagem Grande ou uma montaria. Se houver vários personagens com essas condições, cada um eleva o nível de ruído em uma categoria.

Cada nível de ruído alerta os habitantes do Templo em um raio de 9m (6 quadrados). Assim, nível 1 alerta 9m, nível 2 alerta 18m etc. Ruído só "viaja" através de espaços abertos. Paredes e portas fechadas impedem que o ruído se propague.

Se houver criaturas na área afetada, elas podem ser atraídas, fugir ou apenas se preparar para a chegada dos personagens. Se houver vários grupos de criaturas na área, todos ouvem e tomam suas próprias decisões.

Encontros Aleatórios

O Templo do Vácuo é habitado por vários tipos de criaturas — os mecanículos, estátuas animadas que guardam a masmorra, os tiranos das águas invasores, o ganchador que fez aqui seu covil... Se os aventureiros forem até os locais onde essas criaturas costumam ficar (o rio no caso dos tiranos das águas, a estátua falante no caso dos mecanículos etc.) irão encontrá-los, a menos que as criaturas já estejam mortas. Estes encontros não são aleatórios.

Contudo, existe a chance de encontrar essas criaturas em outros locais, procurando comida, em patrulha ou apenas vagando a esmo. Assim, sempre que o grupo estiver em uma sala onde não há criaturas definidas, role uma vez na tabela de Encontros no Templo do Vácuo. Adicione o nível de ruído do grupo — intrusos mais barulhentos atraem defensores mais perigosos.

Encontros no Templo do Vácuo

1d20	Encontro
1 a 5	nada
6 a 8	1d6 tiranos das águas
9 a 10	monstro da ferrugem
11 a 12	1d6 mecanículos
13 a 15	1d6 tiranos das águas e 1 tirano das águas barão
16 a 17	1d2 estátuas animadas
18 a 19	ameba gigante
20	ameba gigante e monstro da ferrugem
21	ganchador
22	ameba gigante, monstro da ferrugem e ganchador
23	1d6 tiranos das águas e ameba gigante
24	1d6 tiranos das águas, 2 tiranos das águas barões e ameba gigante
25	2 estátuas animadas e ganchador

Nem tudo no Templo do Vácuo quer matar os aventureiros. Assim como os exploradores, os habitantes da masmorra querem, antes de mais nada, sobreviver. Sempre que o grupo encontrar um habitante do Templo cuja ação não esteja descrita na sala onde ele está, role uma vez na tabela de **Reações dos Encontros**.

Role 1d6, some o Carisma do personagem que está mais próximo das criaturas. Se houver mais de um personagem à mesma distância, some o menor Carisma. Se os aventureiros de alguma forma perceberem as criaturas antes que elas os percebam e tentarem dialogar ativamente, peça um teste de perícia social. Cada 5 pontos no total do teste equivale a um resultado na tabela (assim, 5 ou menos equivale a 0, 6 a 10 equivale a 1 etc.).

Tiranos das águas e mecanículos usam esta tabela. O ganchador e o monstro da ferrugem usam a tabela, mas ignoram qualquer resultado que envolva conversa racional — com um resultado de diálogo ou colaboração, simplesmente fogem ou se afastam. Outras criaturas (como estátuas animadas) atacam automaticamente, como se tivessem rolado um resultado 0.

Reações dos Encontros

1d6	Reação
0 ou menos	Ataca instantaneamente, lutando até a morte.
1 a 2	Ataca, mas fugirá se estiver perdendo.
3 a 4	Ataca se houver algo a ganhar (como tesouro). Fugirá se estiver perdendo.
5	Ameaça. O grupo tem uma rodada para reagir (preparar-se para o combate ou tentar acabar com as hostilidades).
6	Ameaça de longe. O grupo tem duas rodadas para reagir (preparar-se para o combate ou tentar acabar com as hostilidades).
7	Evita o grupo. É visto de longe mas não toma atitude nenhuma.
8	Mostra-se e demonstra atitude receosa, mas não hostil. Sente-se ameaçado, mas pode colaborar se for abordado.
9	Mostra-se e demonstra atitude não hostil. Não se sente ameaçado e pode arranjar colaboração com sua facção se for abordado.
10	Pede ajuda contra outras facções. Se houver boa interação, pode arranjar colaboração com sua facção.
11 ou mais	Oferece ajuda contra outras facções.

Ferramentas, Não Algemas

As tabelas e rolagens do Templo do Vácuo fornecem um "sabor" especial à masmorra, mas não são absolutas. Decidir arbitrariamente os resultados das tabelas tira parte da graça, mas criatividade na hora de resolver os encontros só melhora tudo.

Por exemplo, o grupo rola 14 na tabela de Encontros no Templo do Vácuo, deparando-se com 3 tiranos das águas e um tirano das águas barão. A bárbara com Carisma 8 está na frente. O grupo rola na tabela de Reações dos Encontros e obtém 3 — a criatura ataca se tiver algo a ganhar. Os aventureiros têm equipamentos valiosos. É hora da Iniciativa.

Contudo, quando chega a rodada do nobre, ele não ataca. Em vez disso, joga uma bolsa cheia de ouro aos tiranos. A tabela diz claramente que eles estavam atrás de tesouro.

E agora? Os tiranos conhecem dinheiro? São capazes de usá-lo? Se não forem, eles entendem o gesto e pedem outro suborno? Esse tesouro é suficiente ou só os deixa mais gananciosos?

Não há respostas fixas. Afinal, isto ainda é RPG. Tenha em mente que cada encontro deve ser *resolvido*, não necessariamente *combatido*.

Sequência de Rolagens

Depois de tudo isso, conduzir a exploração do Templo do Vácuo pode parecer um pesadelo para o mestre, com muitos detalhes e tabelas. Na verdade, explicar é bem mais complicado que executar.

Sempre que os aventureiros entrarem em uma sala sem inimigos, role uma vez na tabela de Encontros no Templo do Vácuo, ajustando para o nível de ruído. O nível de ruído provavelmente permanecerá constante, não é preciso verificar a cada nova sala.

Uma vez que o encontro seja determinado, role na tabela de Reações dos Encontros.

Conduza o encontro de forma normal.

Só isso. Depois de uma ou duas salas, as rolagens serão naturais e o grupo deve engajar, tornando este um momento de expectativa e tensão.

NÍVEL 1

Sala 1

ÁREA DE ENTRADA C

Uma sala quadrada com quatro pilares. Chão regular, sem nada especial.

Sala 2

ÁREA DE ENTRADA A

A sala do elevador é acessível através de uma passagem estreita (personagens Pequenos ou menores passam automaticamente, personagens Médios precisam de um teste de Acrobacia contra CD 15, personagens Grandes ou maiores não passam) ou pelos corredores normais. Assim que o grupo terminar de usar o elevador, ele volta para cima, deixando esta sala vazia.

Sala 3

ALTAR E OFERENDAS

Um altar vazio para Tilliann rodeado de oferendas em forma de tesouro e itens — mas nenhuma moeda reconhecível hoje em dia. Aqui também há diversos ossos, restos de pretensos exploradores que morreram ao tentar recuperar o tesouro. Se os personagens tentarem mexer nos tesouros ou no altar, podem disparar uma armadilha.

Armadilha: **Pêndulo de Teto** 1d12+10 pontos de dano de corte; Reflexos CD 25 evita; Investigação CD 25, Ladinagem CD 20; ND 1.

Tesouro: ND 2.

Sala 4

SALA ALAGADA

O que quer que houvesse nesta sala foi há muito destruído pela ação da correnteza. A água do rio subterrâneo se infiltra por rachaduras nas paredes e escoa para baixo, por rachaduras no chão. Os personagens podem encontrar restos de metal enferrujado com testes de Investigação (CD 15). Testes de Percepção ou Conhecimento (CD 15) podem revelar que são partes semidestruídas de coisas humanoides. Ao norte, a sala dá para uma escadaria curta que sobe.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Se os personagens estiverem atualmente sendo caçados ou em conflito direto com os tiranos das águas, os monstros fazem uma emboscada aqui, aproveitando que não são afetados pelo terreno difícil. Mova quatro tiranos das águas existentes em outras áreas do Nível 1.

Perto da escada que leva a esta sala há os restos de um aventureiro, com um diário. A maior parte do diário está arruinada, mas é possível ler parte da última página.

"Nós nos preparamos como normal. Trouxemos tochas, cordas, armas. Eu nunca imaginei que entender o que eles falam seria tão importante. Todos os outros morreram. Tentei aguentar acordado até conseguir achar a saída, mas estou exausto. Preciso dormir algumas horas. Assim que acordar vou continuar. Sei que estou perto. A masmorra nos venceu, mas vou reunir outro grupo para voltar outro dia. E dessa vez trarei um sábio."

Sala 5

CRATERA E RIO SUBTERRÂNEO

O que quer que fosse esta sala, agora ela é apenas um enorme rombo que dá para o rio subterrâneo, que ruge lá embaixo. Se os personagens descerem pelo rio, podem chegar imediatamente ao Nível 2. Contudo, aqui há tiranos das águas e um cardume carnívoro. Eles não irão atacar a menos que os personagens realmente entrem no rio — consideram que o rio e o Nível 2 são seu território.

Uma antiga corda está amarrada entre as duas extremidades da cratera, possibilitando que personagens Médios ou menores tentem atravessar. Para isso é necessário um teste de Atletismo ou Acrobacia (CD 15). A corda deve fazer um teste de Fortitude (CD 10, teste +3) a cada personagem Médio que atravessar. A CD aumenta em +1 a cada personagem depois do primeiro. Uma falha significa que a corda se parte. Um personagem pode fazer um teste de Reflexos (CD 15) para evitar cair no rio subterrâneo, sofrendo 1d6 pontos de dano e sendo atacado pelos tiranos das águas e pelo cardume. Personagens Pequenos não exigem teste e personagens Grandes ou maiores partem a corda automaticamente.

Monstros: três tiranos das águas, um cardume carnívoro.

Sala 6

Covil da Ferrugem

Esta sala não tem nada de especial, exceto por ser o ninho de um monstro da ferrugem. Há muitos detritos, pó de ferrugem por todos os lados e um monte de lixo onde a criatura se esconde para dormir. O monstro da ferrugem escolheu esta sala para fazer seu ninho porque os mecanículos muitas vezes chegavam aqui danificados e fragilizados pelo contato com a água, sendo presas fáceis. Em meio ao lixo, é possível notar restos de mecanículos, o que pode ser uma das primeiras pistas de sua existência no Templo.

Monstros: monstro da ferrugem.

Sala 7

Antessala do Mecanismo de Segurança

Esta sala serve apenas como proteção para a alavanca que controla os mecanismos de segurança do Templo. O chão está repleto de ossos esmagados de aventureiros de eras passadas, além de itens arruinados. O chão está permanentemente manchado de sangue. Isto deve ser uma pista de que a armadilha que existe aqui é terrível. Com um teste de Percepção, Investigação ou Sobrevivência (CD 15), é possível notar que os restos de ossos não pertencem a nenhuma criatura Pequena, somente a criaturas Médias ou Grandes.

A armadilha é ativada por peso. Os gnomos que construíram o Templo deixavam seu equipamento para trás como um gesto de devoção e reverência a seu deus caído antes de passar por aqui. Qualquer criatura de tamanho maior que Pequeno ou qualquer criatura Pequena carregando mais de 4 espaços em equipamento ativa as placas no chão, disparando a armadilha. O mestre deve usar o bom senso no caso de personagens naturalmente mais leves, como osteon ou kliren. Naturalmente, personagens que atravessem a sala sem tocar o chão não disparam a armadilha.

Uma vez disparada, a armadilha faz com que o teto desabe sobre quaisquer criaturas na sala.

Armadilha: **Teto Esmagador** 8d6 pontos de dano de impacto numa área de 3m de lado; Reflexos CD 25 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 4.

Ativar esta armadilha conta como ruído de nível 5.

Descrições

Uma descrição detalhada de cada sala da masmorra a transformaria num livro por si só. Descreva do seu jeito. As diretrizes gerais são: o Templo do Vácuo é escuro e apertado, a sensação de claustrofobia é grande. O ar é úmido, há poças no chão e limo nas paredes. Contudo, também é um local cheio de detalhes engenhosos. O ruído baixo do rio subterrâneo pode ser ouvido em toda parte. Ocasionalmente, pingos de água caindo do teto ou os passos de alguma criatura ao longe se destacam.

Enfim, é uma masmorra.

Sala 8

Mecanismo de Segurança

Esta sala está protegida por uma porta trancada.

Uma vez lá dentro, os personagens se veem num ambiente totalmente fechado, mas surpreendentemente bem conservado e limpo. Quase nenhum aventureiro conseguiu entrar aqui desde a construção do Templo. Oferendas, um baú do tesouro e algumas riquezas ancestrais ladeiam uma espécie de mecanismo complexo com duas alavancas. Qualquer personagem treinado em Religião percebe que esta sala é um local sagrado.

Além de sagrado, este é um local estrategicamente muito importante. Aqui está o mecanismo usado como última medida de segurança em caso de uma grande invasão ou caso os mecanículos se revoltassem.

A primeira alavanca ativa mais mecanículos e coloca todos em alerta máximo, patrulhando ativamente o Templo em busca de intrusos e atacando imediatamente, lutando até a morte. Isto era considerado uma medida suicida pelos gnomos: uma vez que esta alavanca seja ativada, os mecanículos atacariam *todos*, até mesmo os próprios gnomos que construíram o lugar. Uma vez ativada, esta alavanca não pode ser desativada durante uma hora. A alavanca tem duas posições: neutra (como está agora) e ativação. A posição de ativação está marcada pelo baixo-relevo de um mecanículo e uma caveira.

A segunda alavanca abre diversas válvulas que liberam água por todo o Templo. Isto não é suficiente para inundar a estrutura, mas danifica severamente quaisquer mecanículos em atividade. Como um efeito secundário que os gnomos não previram, ativar a segunda alavanca fortalece os tiranos das águas. A segunda alavanca também tem duas posições: neutra e ativada. A posição ativada está marcada pelo baixo-relevo de uma onda e gotas d'água na parede.

Porta: **Porta de ferro pesada** (Def 8, RD 10, PV 100, CD 25). Fazer dano suficiente para derrubar esta porta conta como um barulho de nível 5. Os tiranos das águas não irão atacar (conhecem o perigo da antessala), mas podem ficar de tocaia. Os mecanículos irão atacar.

Efeitos: **Alavanca 1** 4d6 mecanículos são ativados na Sala da Estátua e se dividem igualmente em todas as direções, caçando quaisquer criaturas vivas. Os mecanículos recebem +5 em testes de ataque e na Defesa.

Alavanca 2 Todos os mecanículos em atividade são reduzidos a 10 PV e sofrem –5 em todos os testes e na Defesa. Todos os tiranos das águas recebem +3 em testes de ataque e na Defesa. Todo o nível 1 se torna alagado. O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Tesouro: ND 3.

Salas 9 e 10

Posto de Guarda dos Tiranos das Águas

Estas salas estão vazias e alagadas. Não há nada de especial aqui, exceto pelo fato de que os tiranos das águas as usam como posto para monitorar os mecanículos e quaisquer intrusos. Os tiranos das águas escolheram este lugar porque é próximo das salas onde eles emergem do Nível 2 e ao mesmo tempo permite fácil acesso aos mecanículos. Um teste de Percepção (CD 10) revela a presença de tiranos das águas aqui quando os personagens estão na Sala 7. Eles podem achar estranho que os monstros não os atacam (mais uma pista sobre a armadilha).

Aparentemente não há meio de entrar ou sair daqui, exceto a sala 7. Contudo, um teste de Investigação (CD 20) na Sala 9 revela um túnel alagado escondido, levando à Sala 11.

Monstros: três tiranos das águas, um barão tirano das águas.

Sala 11

Sala de Reparos

Esta sala apresenta várias manchas de umidade e poças d'água (resultado dos tiranos atravessando o túnel para chegar aqui), mas de resto está conservada.

Uma grande bigorna domina o centro da sala, ladeada por duas "estátuas" articuladas de metal. Estas estátuas representam gnomos (parecem um misto de anões e hynne), ambos com martelos de trabalho e aventais de ferreiro. Na verdade são autômatos simples, cuja função é consertar os mecanículos. Uma vez que um mecanículo seja colocado aqui, os autômatos automaticamente se ativam e começam a trabalhar, recuperando 1d8+1 PV do mecanículo por rodada. Uma vez que o mecanículo seja retirado (ou saia por iniciativa própria), os autômatos voltam a ficar imóveis.

Um personagem golem pode se valer desta mesma estratégia: deitando sobre a bigorna, pode se sujeitar aos consertos dos autômatos, recuperando 1d8+1 PV por rodada. Equipamentos de metal colocados aqui também são consertados.

Jogadores criativos podem fazer uso dos autômatos para outros fins. Por exemplo, eles não diferenciam entre objetos/mecanículos e criaturas vivas. Assim, enganando um inimigo para se colocar sobre a bigorna, podem causar 1d8+1 pontos de dano por rodada.

Um teste de Investigação (CD 20) revela um túnel alagado escondido, levando à Sala 9.

Sala 12

Entrada dos Tiranos das Águas

Esta sala alagada já teve outra função, mas atualmente está dominada por um fosso que os tiranos das águas cavaram para passar livremente do Nível 2 ao Nível 1. Pelo menos três tiranos sempre guardam esta sala. Caso um grupo de tiranos esteja sendo derrotado pelos aventureiros, vai fugir para cá, podendo descer pelo fosso ou montar uma resistência, de acordo com a desvantagem em que estiverem.

Personagens que queiram descer pelo fosso devem fazer testes de Atletismo (CD 15). Uma falha significa

Sílfide mal passada é um prato muito apreciado pelos tiranos das águas.

que o personagem não consegue nadar fosso abaixo e volta à superfície. Os jogadores podem pensar em maneiras criativas de evitar este teste, como pesos, cordas etc. Uma vez que tenham atravessado o fosso, os personagens surgem na Sala 13 do Nível 2.

Aqui também há uma escada de mão, deixada por um aventureiro do passado que deve ter tentado usá-la para descer pelo fosso.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Monstros: dois tiranos das águas, um barão tirano das águas.

Corredores Sudoeste

Estes corredores tinham a função expressa de confundir quaisquer invasores, levando-os para o coração deste nível antes que estivessem preparados. Houve um desabamento no passado, trancando a passagem da Entrada C para o corredor sul, mas antes disso havia um caminho bastante direto até a sala da estátua e o altar.

É possível remover pedras suficientes do desabamento para abrir passagem — fica claro para quaisquer exploradores que aqui não há pedra sólida, mas uma camada de rochas relativamente soltas. Remover o desabamento é um teste estendido aberto de Atletismo (CD inicial 15, +2 por teste adicional, cinco sucessos exigidos antes de três falhas). O mestre deve recompensar todas as boas ideias para lidar com este obstáculo. Por exemplo, *Transmutar Objetos* pode valer por um sucesso automático no teste (ou mesmo dois, caso o conjurador aumente o tamanho do objeto afetado).

Contudo, personagens que removam os obstáculos serão atacados pelo ganchador que habita o local. O ganchador ficará de tocaia, atraído pelo barulho.

Remover o desabamento é um ruído de nível 3 (ou 2, se os personagens tomarem cuidados especiais, aumentando o tempo ou a CD).

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

A ameba gigante jovem circula apenas por estes corredores. Mesmo não tendo inteligência, a criatura formou um padrão de comportamento que detecta como obstáculos os mecanículos e a armadilha pelos quais teria de passar para sair daqui. A cada rodada, a ameba se move em seu deslocamento para a direita, até dar toda uma volta nos corredores. O ganchador sabe evitar a ameba.

Monstros: ganchador, ameba gigante jovem.

Sala 13

Altar Vazio

Esta sala é um dos pontos focais da masmorra. Aqui há um grande altar, claramente com a intenção de adorar ou glorificar algo, mas está vazio. Não como se uma imagem tivesse sido retirada: ele parece ter sido feito desta maneira. A visão do altar vazio é um pouco inquietante, principalmente para clérigos e devotos.

Ladeando o altar há duas estátuas animadas. As estátuas notam a aproximação de qualquer criatura e dão um passo à frente. Elas falam algo numa língua desconhecida (na verdade o antigo idioma dos gnomos). Um teste de Conhecimento (CD 20) ou a magia *Compreensão* revelam que a frase é: "Para passar, conte uma história do Herói Louco".

Na verdade, as palavras "Herói Louco" são ditas no idioma valkar moderno e têm um tom ligeiramente diferente, como se fossem um trecho de outra "gravação". Isso porque as estátuas magicamente captam o contexto da época em que estão, adaptando uma parte de sua fala. Originalmente, elas diriam "Para passar, conte uma história de Tilliann", mas os gnomos que projetaram o templo sabiam que o nome e o papel de Tilliann iriam mudar na percepção das pessoas ao longo das eras.

Grupos que contarem uma história do Herói Louco não são incomodados pelas estátuas. Aqueles que não puderem ou não quiserem são atacados, tendo pouca chance de vencer. As estátuas não saem desta sala. Uma vez que os aventureiros recuem, elas não os perseguem. As estátuas retêm "memória" dos invasores durante um dia. Ou seja, se esperarem um dia inteiro, personagens que tenham sido atacados e fugido podem tentar de novo, recebendo o aviso para contar a história. Caso voltem antes de um dia, continuarão sendo atacados.

As estátuas não deixarão ninguém passar pelos corredores sudoeste até o Salão Principal, mas um desabamento na Sala 5 abriu uma passagem que permite que esta limitação seja evitada.

Uma vez que um aventureiro comece a contar uma história do Herói Louco, as duas estátuas se ajoelham e se prostram em oração em direção ao altar vazio. Esta pode ser a primeira prova de que o Herói Louco de fato era um deus.

Monstros: duas estátuas animadas.

Corredores para o Salão Principal

Os corredores que levam ao salão principal são guardados por mecanículos e uma armadilha. A armadilha, curiosamente, não faz parte do projeto original do Templo, mas foi colocada aqui pelos próprios mecanículos, quando notaram que havia uma falha no corredor que levava ao salão. Os mecanículos não ativam a armadilha, que só detecta criaturas vivas. Não há nada de notável aqui a não ser por esses elementos.

Monstros: cinco mecanículos

Armadilha: *Runa de Proteção* 6d6 pontos de dano de eletricidade em todas as criaturas a até 3m; Reflexos CD 20 reduz à metade (a criatura que ativou não tem direito); Investigação/Ladinagem CD 25; ND 2.

Sala 14

Salão Principal

A maior sala do Nível 1 foi bastante danificada pela água. Suas paredes já foram trabalhadas, mas hoje são pouco mais que pedra viva escorrendo constantemente. Boa parte do chão está alagado.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

O salão é dominado por uma enorme estátua, representando a cabeça de um gnomo. A estátua já está muito danificada pela ação do tempo e da água, mas é possível notar uma expressão de grande tristeza por trás de toda a decadência. A estátua gnômica é guardada por quatro estátuas animadas.

As duas entradas para o salão são protegidas por portas de ferro trancadas.

Assim que quaisquer exploradores entram no salão, a enorme cabeça se move. Com voz cavernosa, a estátua profere uma frase na língua gnômica:

"Aquele que deseja prosseguir por estes corredores deve pagar o tributo. Entregue uma de suas lembranças mais caras e receba uma das nossas."

Este salão tem um único objetivo: preservar a memória dos gnomos. Os aventureiros devem cada um narrar uma de suas memórias, algo que tenha significado profundo para ele ou ela. Ao narrar isso, a memória some da mente do herói — embora os outros do grupo lembrem de tê-la ouvido. A estátua não é enganada por mentiras ou magia, pois foi criada com potente magia divina. Nenhum tipo de artimanha ou teste de perícia evita que o tributo seja pago. Apenas um *Desejo* pode ludibriá-la.

Na verdade, *existe* outra maneira. Devotos de Hyninn podem fazer um teste de Religião (CD 20). Um sucesso permite notar uma pequena marca de Hyninn na estátua — sinal de que a masmorra foi construída sob os auspícios do Deus dos Ladrões. Um devoto que note isso pode fazer um "pacto" com a estátua. Entrega uma de suas memórias, sem revelá-la para o

grupo, enquanto recebe uma memória verdadeira dos gnomos. O tributo é pago, mas os demais aventureiros não precisam ficar sabendo de fatos inconvenientes...

Uma vez que todas as criaturas inteligentes no salão tenham entregado uma memória e recebido outra, a cabeça se abre, revelando uma escadaria e uma passagem ao Nível 2.

Caso algum aventureiro se recuse a entregar uma memória e tente abrir a estátua à força, as quatro estátuas animadas atacam o grupo. Elas só pararão de atacar quando cada membro do grupo tiver entregado uma memória. Narrar uma memória toma uma rodada.

A voz da estátua é ouvida automaticamente por todas as criaturas da masmorra. Contudo, elas já sabem que é melhor não ir até lá, pois certamente serão mortas pelas estátuas.

Monstros: quatro estátuas animadas.

Porta: **Porta de ferro pesada** (Def 8, RD 10, PV 100, CD 25). Fazer dano suficiente para derrubar esta porta conta como um barulho de nível 5.

Sala 15

Antessala do Salão Principal

Esta pequena câmara serve apenas para proteger o salão principal. Também era uma entrada alternativa para os construtores originais. Como chamariz para invasores, aqui há um baú entreaberto cheio de riquezas.

O baú é uma armadilha e há outra armadilha no piso da sala. É fácil evitar ambas: basta passar ao largo do centro e não tocar no baú. Contudo, saqueadores gananciosos provavelmente serão pegos pelas duas.

O ouro dentro do baú é uma ilusão (Vontade CD 18 para notar).

Numa parede há uma frase escrita às pressas com tinta preta:

"Não puxe as alavancas. Homens-peixe cruéis."

Armadilhas: **Fosso Triplo** Queda de 18m causa 12d6 pontos de dano de impacto (três sucessos seguidos em testes de Atletismo CD 20 para escalar de volta); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 4. Um personagem que caia no fosso chega ao Nível 3. Um sucesso ao detectar a armadilha pode revelar que o fosso é uma passagem ao nível mais profundo da masmorra, pulando o Nível 2.

Gás Venenoso causa perda de 1d12 pontos de vida por veneno por rodada durante 2d4 rodadas; Fortitude CD 20 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 3.

Memórias dos Gnomos

Narre as memórias dos gnomos da maneira mais adequada a seu grupo. A seguir há uma lista de cinco memórias, mas sinta-se livre para inventar outras. O importante é que os jogadores tenham uma boa compreensão do Mundo de Tilliann antes e durante sua queda: um lugar coberto de construções artificiais, onde animais mecânicos são manufaturados uns pelos outros em vez de nascer "organicamente". Descreva o cristal rosado e a tecnologia gnômica com aparência semelhante à tecnologia kliren que os personagens já encontraram. Cite o nome da raça (gnomos) e a sensação de vazio quando Tilliann perde sua divindade.

1. Tecnologia mecanomágica. O cristal rosado sendo minerado e utilizado como parte integral desses mecanismos.

2. Animais que nunca foram vistos em Arton, criaturas mecânicas que de alguma forma nascem naturalmente. A gravidez e o parto como construção de autômatos.

3. Uma sociedade guiada por exatidão, que "domou" a realidade com essa exatidão. Relógios por todas as partes, marcando as horas com uma precisão que não é necessária em Arton.

4. O nome que a raça tinha para si mesmos: gnomos. Um povo que quase não fazia guerra, pacífico exceto por acidentes com suas invenções. Não tinham exatamente orgulho de si mesmos. Tinham felicidade de ser quem eram.

5. A vida dos gnomos sob Tilliann, a exaltação da criatividade e da manufatura como comportamentos sagrados. A noite em que a queda de Tilliann foi sentida. O choque, a falta de criatividade, a ausência de inspiração. Tentando criar mecanismos complexos e falhando.

NÍVEL 2

Sala 1

ENTRADA A

Exploradores que passem pela enorme cabeça de pedra no Nível 1 chegam aqui. Esta sala é ligeiramente elevada em relação à próxima e tem uma escada que desce em direção a ela. Está totalmente vazia. Ao entrar, os aventureiros ouvem imediatamente o som inconfundível do rio subterrâneo. É possível notar que este nível já sofreu bem mais danos e desgaste do que o Nível 1.

Assim que os aventureiros chegarem, role 1d6. Um resultado par significa que a ameba gigante adulta na Sala 2 está indo em direção à Sala 3. Um resultado ímpar indica que está vindo para a Sala 1. A ameba se desloca normalmente em sua rodada e pode trancar a passagem dos aventureiros. Assim que chega à Sala 1, a ameba circula por toda a sala em sentido anti-horário, então volta por onde veio.

Monstros: ameba gigante adulta.

Sala 2

PRIMEIRA SALA ALAGADA

Esta antessala não contém nada de interessante, exceto uma porta aberta para a Sala 3. Os aventureiros podem facilmente fechar essa porta e barrar a passagem da ameba gigante.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Monstros: ameba gigante.

Sala 3

EMBOSCADA DOS TIRANOS DAS ÁGUAS

Os tiranos das águas aguardam aqui para emboscar quaisquer invasores. Sua intenção na verdade é atraí-los para a Sala 4, onde sabem que a armadilha será ativada.

Qualquer personagem em linha de visão da Sala 4 enxerga os tesouros contidos nela. Os tiranos das águas da Sala 3 parecem estar protegendo-os, mas um teste de Intuição ou Sobrevivência (CD 20) revela que não têm interesse real pelos objetos, ou poderiam facilmente tê-los pegado.

Ao sul, uma passagem desabada leva a uma caverna natural na pedra viva da colina.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Monstros: dois tiranos das águas.

Sala 4

ARMADILHA DE AFOGAMENTO

A primeira coisa que os aventureiros podem notar aqui é que há muitas riquezas e moedas, mas estão espalhadas pelo chão. Isso é efeito de a sala ter se enchido d'água várias vezes ao longo dos séculos, jogando o dinheiro para todos os lados, então tendo escoado de novo. Também há ossos de aventureiros antigos.

Uma rodada depois que o primeiro aventureiro entre na sala (a não ser que os heróis detectem e desarmem a armadilha antes), uma porta de ferro se fecha imediatamente e a sala começa a se encher de água. O fluxo de água é muito forte. A sala se inunda completamente em 1d4 rodadas. Após isso, os personagens precisam fazer testes de Constituição para prender o fôlego.

Um personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual a 1 + sua Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 PV por rodada até respirar novamente ou morrer.

Pode ser que os tiranos das águas consigam atrair os personagens para a armadilha, ficando lá dentro. Se isso acontecer, os personagens devem lutar com –5 de penalidade em todos os testes baseados em Força, Destreza e Constituição e na Defesa. Lançar magias aqui conta como condição ruim (Tormenta20, capítulo 4). Os tiranos das águas obviamente não sofrem essas penalidades.

Após uma hora, a porta se abre e a sala se esvazia de. Personagens que não respirem ou que respirem debaixo d'água podem simplesmente esperar. Uma vez que a porta seja aberta, os personagens têm mais 1d4 rodadas antes que a armadilha seja rearmada.

A armadilha não é ativada por pressão no chão, mas pelo ato de passar pela porta (é um mecanismo mágico). É possível evitar a armadilha usando magia

para mover o tesouro ou tornando-se intangível de alguma forma. Como sempre, a criatividade dos jogadores deve ser recompensada.

A ativação da armadilha conta como um ruído de nível 3.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Monstros: dois tiranos das águas.

Armadilha: **Sala Alagada** Investigação/Ladinagem CD 25, ND 3.

Porta: **Porta de ferro pesada** (Def 8, RD 10, PV 100, CD 25). Fazer dano suficiente para derrubar esta porta conta como um barulho de nível 5.

Tesouro: ND 3 (2 rolagens em dinheiro).

Sala 5

Área Desabada

Esta seção da masmorra não deveria estar acessível, mas um desabamento ao longo dos séculos abriu a parede entre a Sala 4 e uma caverna. Esta sala é um pouco elevada, estando protegida do alagamento que viria da Sala 4.

Não existe nada de notável aqui além de um ponto instável no chão, um túnel e uma parede mais ou menos plana com uma mensagem escrita.

A área instável é uma armadilha de fosso profundo.

O túnel leva para cima numa inclinação suave, rumo à superfície. Se os personagens decidirem segui-lo, viajam por cerca de uma hora, sem incidentes. Então chegam a uma passagem bloqueada — a razão pela qual não foi possível notar a existência desta passagem do lado de fora. Com uma hora de trabalho, é possível remover as pedras que bloqueiam a passagem, criando uma entrada alternativa que pode ser usada para acessar o Nível 2 automaticamente.

A mensagem na parede é um aviso simples:

"Esqueça a escadaria. Resolva o enigma ou volte para casa."

Armadilhas: **Fosso Profundo** Queda de 6m causa 4d6 pontos de dano de impacto (Atletismo CD 20 para escalar de volta); Reflexos CD 20 evita; Investigação/Ladinagem CD 20; ND 1/2.

Sala 6

Rio Subterrâneo

Este rio caudaloso e feroz atravessa a masmorra. Originalmente não deveria ser acessível de dentro do Templo, mas o desgaste e os desabamentos fizeram com que algumas passagens fossem criadas. Isso causou boa parte do alagamento nos três níveis, além da infestação de tiranos das águas.

Os personagens podem cair no rio ou mergulhar nele para passar ao Nível 2 sem pagar o tributo da estátua de cabeça de gnomo. Se fizerem isso, eles serão imediatamente atacados pelos tiranos das águas. Estes humanoides veem o rio como seu domínio. Embora possam tolerar ou até negociar com personagens dentro da masmorra, entrar no rio é uma invasão.

A correnteza do rio subterrâneo leva do sul para o norte.

Um personagem no rio precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Atletismo por rodada (CD 20) para não afundar. Se passar, pode avançar metade de seu deslocamento. Se falhar por 5 ou menos, fica parado e consegue boiar. Se falhar por 6 a 10, é levado pelo rio por 1d6 quadrados. Se falhar por 11 ou mais, afunda e é levado pelo rio 1d6 quadrados. Se quiser avançar mais, um personagem pode gastar uma segunda ação de movimento na mesma rodada para outro teste de Atletismo.

Um personagem submerso (seja por ter falhado no teste de Atletismo, seja por ter mergulhado intencionalmente) deve prender a respiração. Ele pode prender a respiração por um número de rodadas igual a 1 + sua Constituição. Após isso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (CD 15 +1 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 PV por rodada até respirar novamente ou morrer.

Inicialmente, apenas dois tiranos das águas e um cardume carnívoro atacam um personagem no rio. Contudo, caso haja mais de um personagem no rio, ou caso o personagem esteja vencendo, outros vêm ao auxílio, totalizando 9 tiranos, 3 barões e 4 cardumes.

Um personagem que chegue ao limite do rio no mapa (o extremo norte) quase certamente morrerá sufocado, pois ele acaba em um túnel estreito que fica todo preenchido pela água. Um personagem que sobreviva será levado a um ponto decidido pelo mestre no mapa das Centrais.

Monstros: nove tiranos das águas, três barões tiranos das águas, quatro cardumes carnívoros.

Sala 7

Passagem Desabada

Este trecho não fazia parte da masmorra original, mas foi criado durante um desabamento. Não há nada de especial aqui. Caso os aventureiros entrem em combate com os tiranos das águas do rio, eles irão persegui-los até aqui, mas não entrarão na Sala 11.

Sala 8

Sala de Reparos Arruinada

Esta costumava ser a sala de reparos de mecanículos do Nível 2, mas um desabamento a deixou completamente inoperante. Apenas um dos autômatos de gnomos ferreiros que havia aqui continua de pé, e mesmo ele está muito danificado. Em vez de consertar algo, o autômato fora de controle golpeia o que é colocado na bigorna e qualquer criatura ao redor (trate como uma armadilha de estátua executora). O outro autômato foi completamente soterrado.

A bigorna ainda está perfeitamente funcional e pode ser usada pelos aventureiros para algo. Também é possível atrair mecanículos ou criaturas para cá e fazer com que sejam vítimas da estátua.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Aqui há um livro semidestruído, mas com algumas páginas ainda legíveis. Nestas páginas há uma história do Herói Louco.

Armadilha: Estátua Executora 1d12+10 mais 1d12+10 pontos de dano de esmagamento; dois testes de Reflexos CD 25 (cada teste evita um dos danos); Investigação/Ladinagem CD 20; ND 3.

Sala 9

Escritório

Devia haver muito conhecimento aqui. Infelizmente, foi quase tudo saqueado por exploradores ou destruído pela ação da umidade.

Este era o local de estudo e pesquisa dos gnomos que construíram o Templo. Ainda há restos mofados de pergaminhos e o que parecem ter sido livros, mas nada pode ser salvo. Os gnomos pesquisavam maneiras de fazer os outros mortais lembrarem de Tilliann e de sua raça, registravam detalhes que não poderiam ser representados de forma menos explícita... Mas tudo se perdeu.

O que resta é uma enorme mesa redonda que tinha a função dupla de ser uma mesa de leitura e um quebra-cabeça que permitia a passagem ao Nível 3. Os gnomos desejavam que qualquer pessoa que chegasse até aqui fosse capaz de raciocinar e resolver o enigma simples — além de conhecer a história básica da Revolta dos Três.

Na mesa há 20 tabuletas parecidas com azulejos. Lembram também peças de um jogo. Cada uma apresenta uma imagem, mas muito desgastada. Na verdade, apenas a manufatura gnômica impediu que estas imagens se apagassem por completo. As imagens são representações bem-humoradas dos 20 deuses maiores que existiam na época da Revolta dos Três.

Também há três espaços vazios no centro da mesa, onde cabem três tabuletas. O desafio é identificar cada tabuleta como o deus correto (interpretando as divindades pela ótica gnômica) e colocar as tabuletas correspondentes a Valkaria, Tilliann e Kallyadranoch no centro. Se as três tabuletas certas forem colocadas, a mesa se move, revelando uma passagem. A abertura da mesa é um ruído de nível 4.

Resolvendo este enigma, os jogadores devem ter certeza de que tudo que experimentaram até agora nas Colinas Centrais diz respeito à Revolta dos Três e que a masmorra onde estão é um templo a Tilliann. Tudo que resta é obter a história completa, o que só pode ser alcançado no Nível 3.

As imagens nas tabuletas são:

1. Um gato, um rato e um cachorro (Allihanna).
2. Uma moeda de ouro (Azgher).
3. Uma cobra com braços fortes (Divina Serpente).
4. Um arco e flecha (Glórienn).
5. Uma boca cheia de dentes afiados (Kallyadranoch).
6. Um canhão (Keenn).
7. Uma coroa (Khalmyr).
8. Um bebê (Lena).
9. Uma katana (Lin-Wu).
10. Uma bandeira branca (Marah).
11. Uma gosma com chifres e cara de má (Megalokk).
12. Uma borboleta numa ventania (Nimb).
13. Uma vara de pescar (Oceano).
14. Uma boca com uma língua bifurcada (Sszzaas).
15. Uma lupa (Tanna-Toh).
16. Um grupo de estrelas (Tenebra).
17. Uma mão saindo de um túmulo (Thyatis).
18. Uma tabuleta em branco (Tilliann).
19. Uma mochila cheia de coisas (Valkaria).
20. Um relâmpago e um arco-íris (Wynna).

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

RIP

Relatos da Mesa Original

Criei o enigma das tabuletas assumidamente simples para ser resolvido 100% pelas habilidades do mestre e dos jogadores, sem depender de fichas, rolagens e material profissional. Incentivo todos a tratar esta situação da mesma maneira, pois é um jeito muito gnômico de jogar RPG.

Para as tabuletas, em vez de pedir artes a algum dos inúmeros artistas de *Tormenta*, decidi eu mesmo desenhar cada uma, com hidrocor e papel sulfite. Além disso, me coloquei alguns limites: cada desenho podia demorar no máximo 1 minuto (de preferência 30 segundos) e eu não podia olhar nenhuma referência. A precariedade dos desenhos reflete a ação do tempo e a mentalidade dos gnomos. É claro, você não precisa se impor os mesmos limites, mas aproveite para desenhar, isso deu muito certo na campanha original. Por outro lado, se você for um artista, invente algum limite adicional (talvez rasgando os papéis ou desenhando com a mão inábil).

A parte dos jogadores foi mais simples: simplesmente não puderam fazer nenhuma rolagem, nem receberam nenhum esclarecimento. Isso que o mestre desenhou é uma boca ou um fosso? Não revele, deixe que adivinhem. O que significa a mão saindo do túmulo? A perícia Religião do personagem não vai ajudar, os jogadores devem chegar à conclusão sozinhos! Provavelmente a solução virá sem demora, já que na prática eles só precisam identificar os Três.

Sala 10

Ninho da Cocatriz

Esta sala não contém nada especial além de um grande ninho feito de detritos e restos de aventureiros. Aqui vive uma cocatriz extremamente territorial. Ela irá atacar qualquer um que entrar na sala.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Monstros: cocatriz.

Sala 11

Túmulos

Os gnomos construíram este aposento para ser o local de seu último descanso, depois que o Templo estivesse pronto. Há duas tumbas aqui. Como bons gnomos, os arquitetos da masmorra sabiam que seus túmulos seriam saqueados e se preveniram quanto a isso, criando um pequeno enigma que garantiria que pelo menos os saqueadores fossem espertos.

Cada tumba tem uma lápide com um nome inscrito no alfabeto dos gnomos. Nenhum personagem consegue ler os nomes automaticamente, mas se os decifrarem de alguma forma, saberão que os nomes são "Fremdak" e "Zonzibor".

Há um espelho na frente de cada tumba. Os espelhos estão desgastados e quebrados, mas é possível enxergar o reflexo de cada um. Basta um jogador declarar que está examinando o que é refletido no espelho para ter a resposta: os espelhos estão refletindo as tumbas contrárias! Se um personagem fica na frente do espelho norte, seu reflexo aparece no espelho sul, por exemplo. Para abrir as tumbas, basta inverter os espelhos, colocando cada um frente à tumba "certa".

É impossível abrir as tumbas com Ladinagem, pois as lápides são simplesmente pesadas demais. É preciso um teste de Força (CD 25) ou causar dano suficiente (100 pontos de dano). Personagens que tentem abrir as tumbas à força ouvem barulhos de coisas quebrando lá dentro — um mecanismo de defesa estraga as riquezas em vez de deixá-las à mercê de brutamontes. É preciso três tentativas para arruinar o tesouro dentro de uma tumba.

Uma vez que as tumbas estejam abertas, é possível acessar seus conteúdos. Cada uma contém pedaços de um esqueleto gnômico (a maior parte já se decompôs) e alguns restos de equipamentos estragados. Mas há coisas de valor: tabuletas de pedra com inscrições em uma língua desconhecida (gnômico), gemas sortidas e instrumentos de ofício variados.

Caso um personagem lance *Compreensão*, pode ler as tabuletas:

"Parabéns, você provou ser mesmo esperto! A partir de agora, os espertos não constroem... Eles roubam!"

"Parabéns, você provou ser mesmo engenhoso! O que é mais engenhoso? Criar algo ou enganar quem criou? Acho que você sabe a resposta!"

Aqui também há dois trechos desabados de paredes. O primeiro leva diretamente ao rio subterrâneo, logo antes que ele suma de novo por um túnel. O segundo leva à caverna natural da Sala 7.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Tesouro: ND 4 (1 rolagem em dinheiro), um kit de ofício (engenhoqueiro) e uma gazua.

Sala 12

ESCADARIA

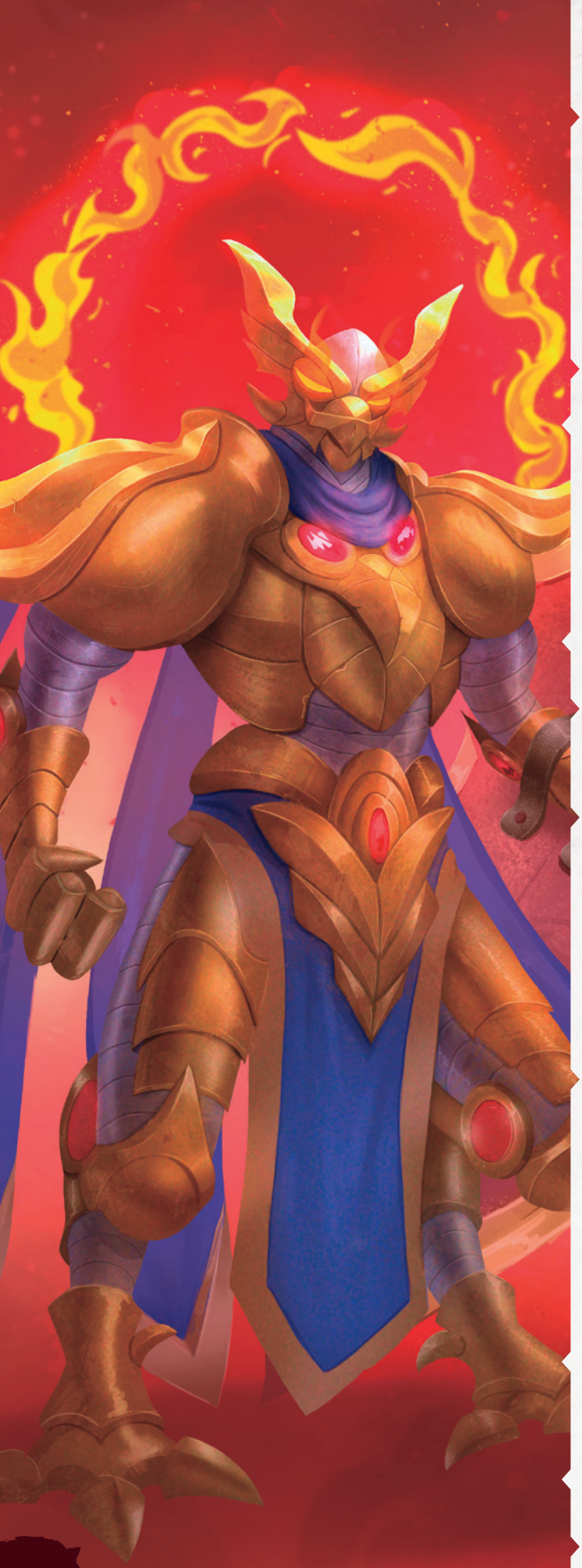
Esta sala serve unicamente como passagem para o Nível 3. Uma grande escadaria em espiral domina o ambiente. No fundo, ao norte, há uma plataforma elevada com um baú cheio de riquezas.

Esta sala na verdade foi projetada para atrair e aniquilar exploradores tolos. A ideia é que quaisquer visitantes "aprovados" pelos gnomos passassem pela Sala 9. Aqui não há trancas ou enigmas, mas duas poderosas estátuas animadas patrulham o local. Quaisquer intrusos são atacados imediatamente.

É possível escapar das estátuas, passando rapidamente por elas e descendo as escadas. As estátuas não perseguem aventureiros que façam isso — isso é considerado uma saída esperta. Contudo, a maioria dos invasores não resiste a uma ou duas rodadas na presença das estátuas, o que seria necessário para passar por elas.

O baú do tesouro está fechado, mas não trancado. Contudo, a tampa está protegida por um *Símbolo do Atordoamento*. Se os invasores ficarem atordoados, as estátuas continuarão atacando um a um, até que todos estejam mortos.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.



Armadilhas: *Símbolo do Atordoamento* Criaturas em alcance curto ficam atordoadas por 1d6 rodadas; Fortitude CD 25 evita; Investigação/Ladinagem CD 30; ND 5.

Monstros: duas estátuas animadas.

Tesouros: ND 4 (1 rolagem em dinheiro).

Sala 13

PASSAGEM

Esta sala não tem nada de especial. Era uma antecâmara para os túmulos, mas o que quer que houvesse aqui foi destruído durante o desabamento que a ligou à caverna natural.

O chão alagado conta como terreno difícil. Mover-se normalmente exige passar em um teste de Acrobacia (CD 10) a cada movimento.

Sala 14

ALTAR MECÂNICO

Este é o centro do Nível 2. A masmorra foi criada essencialmente para que exploradores que demonstrem esperteza sejam agraciados com a engenhosidade dos gnomos e tenham sempre objetos que os lembrem do legado dessa raça.

A sala é ampla e elevada acima do resto da masmorra. O altar, claramente o ponto mais importante, possui duas "estátuas" de gnomos (na verdade autômatos extremamente elaborados), uma bigorna e um conjunto de alavancas. Não parece uma simples área de trabalho ou consertos, como já foi visto antes. Qualquer personagem devoto ou treinado em Religião consegue notar que a disposição desta sala remonta a algo litúrgico. A manufatura parece ser sagrada, elevada acima de todo o resto. Oferendas ao redor do altar reforçam a impressão de um local de transcendência.

Um teste de Conhecimento, Ofício (engenhoqueiro) ou Ladinagem (CD 20) permite entender a função das alavancas. Elas são marcadas com vários tipos de armas, itens, representações de tamanho e símbolos para seu uso. Em essência, os personagens podem combinar as alavancas e acionar a forja para fabricar qualquer item com até três aprimoramentos. Se os personagens escolherem um material especial como aprimoramento, a forja fornece a matéria-prima através do espaço de masmorra. Contudo, a forja não conta com metal arco-íris. Um total de 1d6 itens pode ser fabricado desta forma, antes que a forja pare de funcionar.

Esta é a grande recompensa por desbravar o Templo do Vácuo, além do conhecimento sobre o passado

das Colinas Centrais. O mestre deve deixar claro aos jogadores que obter isto é um grande feito.

Esta sala é guardada por cinco mecanículos. Além disso, se os aventureiros passarem pela Sala 12 para chegar aqui, a estátua animada irá persegui-los para o altar, mas não continuará uma vez que eles saiam desta sala (o Altar Mecânico é a única sala para a qual a estátua se desloca).

A passagem das Salas 8/9 para cá está aberta através de uma curta escadaria que sobe, mas há uma armadilha que provoca o rápido desabamento do teto. Restos de ossos esmagados e equipamentos esmigalhados de aventureiros ancestrais avisam sobre este perigo. Ativar a armadilha é um ruído de nível 5.

Aqui há restos de alguns aventureiros mortos há pouco tempo. Um deles tem um mapa de uma região distante, nas Repúblicas Livres de Sambúrdia, com o local de uma masmorra marcado. Se os aventureiros forem espertos, podem chegar à conclusão de que estas pessoas não estavam tentando chegar aqui, mas vieram parar aqui por acidente.

Monstros: cinco mecanículos.

Armadilhas: **Desabamento do Teto** 15d6 pontos de dano de impacto em todas as criaturas numa área de 6m de lado. Como o teto cai sobre a escada, há três fases de desabamento (uma para cada degrau). Os personagens têm direito a um teste de Iniciativa (CD 20) para evitar cada uma das fases. Se falharem nos três testes, devem fazer o teste de Reflexos normalmente. Reflexos CD 30 reduz à metade; Investigação/Ladinagem CD 25; ND 6.

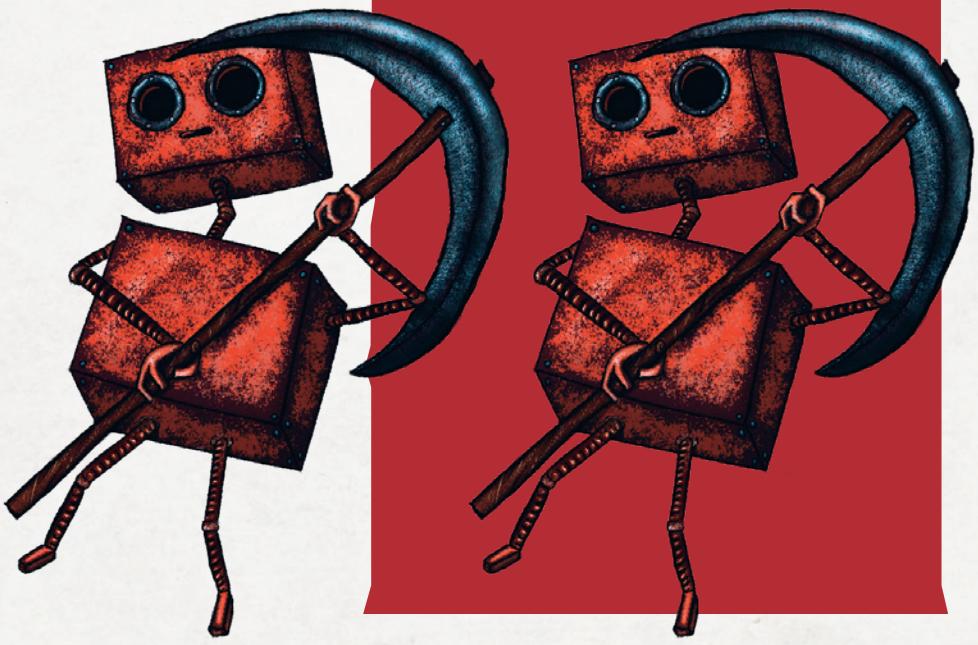
Tesouros: ND 5.

Relatos da Mesa Original

O grupo original não encontrou mecanículos aqui, apenas a sala com seus autômatos e seus tesouros. Isso teve duas razões. A primeira foi simples matemática. Seria altamente improvável que um número suficiente de mecanículos não fosse afetado pela Provocação Petulante de Ignis. Os pequenos construtos praticamente não causariam dano ao golem (mérito do jogador) e dificilmente chegariam até um dos personagens mais vulneráveis para atacá-los. Um combate contra mecanículos aqui seria uma mera questão de contar as rodadas até que todos estivessem destruídos ou desabilitados.

A segunda razão foi mais pragmática. Já passava bastante da meia-noite. Um combate sem grande emoção seria um anticlímax, deixando jogadores e público desnecessariamente cansados. Assim, optei por nunca mostrar as miniaturas dos mecanículos e acabar a sessão com a descrição do Altar Mecânico.

O mestre pode (e deve) adaptar situações planejadas de antemão nesses casos. Embora eu desaconselhe mudanças de improviso para salvar ou desafiar personagens, mudanças para não acabar com a diversão das pessoas reais têm seu lugar. Não é questão de dificuldade, mas de tempo.



Você teria coragem de causar dano em mecanículos?

NÍVEL 3

Sala 1

ENTRADA A

Os personagens surgem aqui após andarem por um túnel longo e serpenteante se usarem a passagem na Sala 9 do Nível 2.

Sala 2

ENTRADA B

Os personagens surgem aqui após descerem uma escadaria em espiral e atravessarem um túnel longo e usarem a escada na Sala 12 do Nível 2.

Sala 3

ENTRADA C

Os personagens surgem aqui após caírem por muitos metros a partir do fosso na Sala 15 do Nível 1. Provavelmente estarão muito feridos, mas se estiverem vivos terão chance de escapar. Além disso, aqui há uma passagem desabada que leva a um longo túnel, indo parar no meio de um bosque na superfície. Era impossível descobrir esta entrada antes porque estava oculta em raízes. Se quiserem sair do Templo e voltar mais tarde, os personagens podem usar esta passagem para ir direto ao Nível 3.

Sala 4

SALÃO DA MEMÓRIA

Este enorme salão não se destinava a testar ou desafiar os exploradores, nem mesmo a ensiná-los. O objetivo dos gnomos era só um: garantir que quaisquer pessoas que chegassem até aqui entendessem o que vivenciaram e carregassem consigo um pouco da história gnômica.

A paredes do salão retratam todos os 20 deuses, como existiam na época da Revolta dos Três. Onde deveria estar Tilliann há um vazio notável. Hyninn, o Deus dos Ladrões, surge representado num estilo diferente, com cores mais berrantes, como um intruso. Khalmyr surge punindo Valkaria, Kallyadranoch e Tilliann (na forma de uma lacuna). Os aventureiros podem notar a transição de Valkaria de uma deusa ativa para uma estátua suplicante. Também podem reconhecer as Colinas Centrais como o lugar onde Khalmyr dá o golpe punitivo em Tilliann.

Esta sala era cortada por um braço do rio subterrâneo. Havia pontes, mas elas desabaram há muito.

Assim que os personagens entram nesta sala, são atacados por mecanículos e por estátuas animadas armadas com bestas. Embora os mecanículos continuem sendo apenas objetos semiconscientes, as estátuas têm uma inteligência obsessiva. Elas falam umas por cima das outras, numa cacofonia incompreensível na língua gnômica. É praticamente impossível passar pelo salão sem entender o que eles falam — as estátuas continuarão atirando. Se os personagens conseguirem atravessar o rio apesar dos tiros, as estátuas largam as bestas, puxam espadas e atacam normalmente.

Na verdade, as estátuas estão repetindo constantemente uma sequência de quatro perguntas. É preciso entender gnômico e responder cada pergunta para que as estátuas se desativem. Assim que os personagens derem a última resposta correta, as estátuas e os mecanículos param imediatamente de atacar.

Perguntas das Estátuas

"O que é este lugar?"
Este é um templo para Tilliann, o Deus dos Gnomos, um deus que perdeu sua divindade como punição pela Revolta dos Três.

"Quem construiu tudo isto?"
Fremdak e Zonzibor, dois gnomos.

"Quem está sendo cultuado nos altares vazios?"
Os altares vazios são locais de culto a Tilliann e de luto por sua divindade perdida.

"Qual a função deste lugar?"
A função do Templo, das estátuas animadas e de todos os mecanismos é garantir que a memória de Tilliann e da raça gnômica seja preservada de alguma forma.

Cada resposta consome uma ação padrão de um personagem. Mesmo que normalmente falar seja uma ação livre, a atenção aos murais e a formulação da resposta precisa exigem mais do que mera tagarelice.

O mestre deve aceitar qualquer variação disto que demonstre que os jogadores compreenderam o que está por trás disso tudo. Os jogadores podem inclusive usar o conhecimento do cenário que eles mesmos têm. A ideia é que formem uma imagem clara de que Tilliann é o Deus dos Gnomos e que os dois gnomos vieram a Arton para garantir que ele não fosse esquecido.

Uma vez que as perguntas sejam respondidas, tudo fica em silêncio. Os personagens podem progredir até o fundo do salão, onde está a maior recompensa do Templo do Vácuo: o Altar da Memória.

Monstros: oito mecanículos, doze estátuas animadas, três cardumes carnívoros (no rio).

O Altar da Memória

Numa plataforma elevada acessível por escadas, um conjunto de inscrições e diagramas arcanos é guardado por duas gigantescas estátuas de metal. Contudo, estas estátuas não são agressivas e não atacam os exploradores. Pelo contrário: se eles chegaram até aqui, são bem-vindos. Estas estátuas são especialmente preparadas com aparatos mecanomágicos para falar a língua dos exploradores que tenham vencido o Templo.

A primeira das estátuas fala:

"Vitoriosos, sejam bem-vindos ao Altar da Memória. O Templo do Vácuo guarda a memória de uma raça condenada e a lembrança de um deus que não é mais. Vocês, que venceram o Templo, agora são os guardiões de nossa dor esquecida."

A segunda estátua completa:

"Fremdak e Zonzibor, os arquitetos do Templo, deixaram aqui mais do que suas almas, pois a alma é pouco mais que uma casca sem um deus para recebê-la. Eles deixaram suas memórias, sua engenhosidade, sua inteligência, sua esperteza e seu amor. Dois de vocês podem ser agraciados com o poder das mentes dos arquitetos."

No máximo dois personagens podem usar o poder do Altar da Memória. O personagem tem direito a rolar de novo qualquer atributo mental (Inteligência, Sabedoria ou Carisma), usando 4d6 e ignorando o menor dado. Qualquer resultado abaixo de 10 é ignorado. Após a rolagem, o personagem adiciona +2 em Inteligência (se tiver rolado de novo Inteligência) ou +1 em Carisma (se tiver rolado Carisma). Sabedoria não recebe um modificador. Além disso, o personagem recebe a habilidade Engenhosidade, dos kliren.

Engenhosidade. Quando faz um teste de perícia, você pode gastar 2 PM para somar sua Inteligência no teste. Você não pode usar esta habilidade em testes de ataque. Caso receba esta habilidade novamente, seu custo é reduzido em –1 PM.

A contrapartida disso é que o personagem adquire as lembranças de Fremdak, Zonzibor ou de ambos. Não sua vida inteira (o que seria avançado demais para esses clérigos, algo alcançado apenas por Ganymere através do Cofre Encarnatório), mas pedaços de suas vidas, principalmente após a queda de Tilliann.

Embora vários grupos de aventureiros tenham explorado o Templo do Vácuo, nenhum até hoje chegou aqui. Só há um conjunto de memórias de cada um dos arquitetos. Novas incursões na masmorra podem render riquezas ou algum segredo, mas o prêmio principal só pode ser obtido uma vez.

Saída

Atrás do Altar da Memória há um grande conjunto de portas duplas. Assim que os aventureiros tomam a decisão de aceitar ou não as memórias dos gnomos, as portas se abrem, revelando um túnel natural.

Andando por cerca de uma hora no túnel natural, os aventureiros emergem na superfície, a mais ou menos dois dias de viagem de onde deveriam estar. Esta é mais uma prova de que o Templo do Vácuo faz parte do espaço de masmorra.

Tendo saído, eles finalmente exploraram a masmorra e desvendaram seus segredos. Podem voltar mais tarde para recolher riquezas que não tenham achado ou desafiar inimigos que tenham ficado para trás, mas isso é sua escolha.

CRIATURAS

AMEBA GIGANTE JOVEM — ND 3

Monstro Grande

Iniciativa –2, **Percepção** –2, percepção às cegas
Defesa 18, **Fort** +15, **Ref** +2, **Von** +4, imunidade a eletricidade e metamorfose, redução de dano 5, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 126
Deslocamento 4,5m (3q)

Corpo a Corpo Quatro pseudópodos +12 (1d6+4 impacto).
Agarrar Aprimorado (Livre) Quando a ameba gigante acerta um ataque de pesudópodo, pode usar a manobra agarrar (teste +14).
Engolir (Padrão) Se a ameba começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d6+8 pontos de dano de ácido, no início de cada turno da ameba. Uma criatura engolida pode escapar causando 10 pontos de dano à membrana da ameba (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja expelida e fique caída na frente da ameba.
Núcleo Uma criatura engolida pode tentar atacar o núcleo da ameba (Defesa 12) em vez de escapar. Ataques contra o núcleo ignoram a redução de dano da ameba gigante e causam o dobro de dano.
Paralisia Uma criatura engolida pela ameba fica paralisada por 1 minuto (Fortitude CD 18 evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

For 4, Des –5, Con 8, Int —, Sab –5, Car –5

Tesouro Metade (apenas material inorgânico).

AMEBA GIGANTE ADULTA — ND 5

Monstro Enorme

Iniciativa –1, **Percepção** –1, percepção às cegas
Defesa 21, **Fort** +18, **Ref** +4, **Von** +6, imunidade a eletricidade e metamorfose, redução de dano 10, vulnerabilidade a fogo
Pontos de Vida 209
Deslocamento 4,5m (3q)

Corpo a Corpo Quatro pseudópodos +15 (1d8+5 impacto).
Agarrar Aprimorado (Livre) Quando a ameba gigante acerta um ataque de pesudópodo, pode usar a manobra agarrar (teste +20).
Engolir (Padrão) Se a ameba começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d6+9 pontos de dano de ácido, no início de cada turno da ameba. Uma criatura engolida pode escapar causando 10 pontos de dano à membrana da ameba (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja expelida e fique caída na frente da ameba.
Núcleo Uma criatura engolida pode tentar atacar o núcleo da ameba (Defesa 12) em vez de escapar. Ataques contra o núcleo ignoram a redução de dano da ameba gigante e causam o dobro de dano.
Paralisia Uma criatura engolida pela ameba fica paralisada por 1 minuto (Fortitude CD 21 evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

For 5, Des –5, Con 9, Int —, Sab –5, Car –5

Tesouro Padrão (apenas material inorgânico).

CARDUME CARNÍVORO — ND 3

Animal (enxame) Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +4, percepção às cegas, visão na penumbra
Defesa 18, **Fort** +8, **Ref** +12, **Von** +4
Pontos de Vida 30
Deslocamento natação 12m (8q)

Enxame Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No fim de seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de corte a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.
Morte por Mil Dentes Sempre que rola um resultado 6 em um dado de dano, o cardume causa +1d6 pontos de dano.
Sangrar Uma criatura que sofra 10 ou mais pontos de dano do cardume na mesma rodada fica sangrando.

For 0, Des 3, Con 1, Int –5, Sab 1, Car –2

Tesouro Nenhum.

COCATRIZ — ND 3

Monstro Pequeno

Iniciativa +10, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +9, **Ref** +13, **Von** +5, evasão
Pontos de Vida 98
Deslocamento 6m (4q), voo 12m (8q)

Corpo a Corpo Bicada +14 (2d4+8 perfuração mais bicada petrificante).
Bicada Petrificante Uma criatura que sofra dano da bicada da cocatriz fica lenta (Fortitude CD 19 evita). Se já estiver lenta, fica petrificada permanentemente. Efeitos que removem paralisia revertem a petrificação.

For 0, Des 5, Con 1, Int –5, Sab 1, Car –2

Tesouro Nenhum.

MECANÍCULO ND 2

Construto Pequeno

Iniciativa +4, **Percepção** +3, visão no escuro
Defesa 18, **Fort** +10, **Ref** +8, **Von** +9, redução de ácido, eletricidade e fogo 5
Pontos de Vida 32
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Picareta aumentada +14 (1d8+10, x4).
Descarregar (Reação) Quando é reduzido a 0 ou menos pontos de vida, o mecaníulo faz um ataque de picareta contra uma criatura adjacente (geralmente, aquela que causou dano a ele por último).

For 3, Des 2, Con 3, Int —, Sab 0, Car –5

Equipamento Picareta aumentada. **Tesouro** Nenhum.

MONSTRO DA FERRUGEM ND 2

Monstro Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +4, faro, visão no escuro
Defesa 20, **Fort** +7, **Ref** +9, **Von** +4
Pontos de Vida 72
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Antena +12 (ferrugem) e mordida +12 (1d8+4).
Ferrugem A antena do monstro da ferrugem corrói qualquer objeto de metal atingido, quebrando-o em pedaços imediatamente. Uma arma de metal que cause dano a um monstro da ferrugem também é corroída imediatamente. Itens mágicos empunhados têm direito a um teste de Fortitude (CD 17) para resistir à ferrugem.

For 0, Des 4, Con 2, Int –4, Sab 1, Car –1

Tesouro Nenhum.

TIRANO DAS ÁGUAS ND 1

Monstro Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +3, percepção às cegas (apenas dentro d'água), visão no escuro
Defesa 15, **Fort** +6, **Ref** +6, **Von** +4
Pontos de Vida 16
Deslocamento 9m (6q), natação 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +11 (1d6+3) e duas garras +11 (1d4+3).
Frenesi Sangrento Sempre que causa dano com sua mordida, o tirano das águas recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.

For 3, Des 2, Con 1, Int –1, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +7, Furtividade +4 (+9 dentro d'água).
Tesouro Padrão.

TIRANO DAS ÁGUAS BARÃO ND 5

Monstro Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +5, percepção às cegas (apenas dentro d'água), visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +12, **Ref** +12, **Von** +10
Pontos de Vida 156
Deslocamento 9m (6q), natação 12m (8q)

Monstro da Ferrugem vs. Golem

Quando o monstro da ferrugem usa sua antena contra um construto de metal, como um golem, obriga-o a fazer um teste de Fortitude (CD 17). Em caso de falha, o construto fica fatigado, então exausto, então paralisado. Estas condições só podem ser removidas com reparos específicos (como aqueles feitos pelas estátuas no Templo ou testes de Ofício [artesão]).

Corpo a Corpo Mordida +17 (1d6+10) e duas garras +17 (1d4+10).
Frenesi Sangrento Sempre que causa dano com sua mordida, o tirano das águas recebe um bônus cumulativo de +2 em testes de ataque e rolagens de dano até o fim da cena.
Mutação Rubra O tirano das águas barão recebe o benefício de uma mutação, escolhida entre as seguintes.

- *Duas Cabeças* Um ataque adicional de mordida e não pode ser flanqueado.
- *Escamas Reforçadas* Sua Defesa se torna 28.
- *Quatro Braços* Dois ataques adicionais de garra.
- *Vômito Cáustico (Movimento)* O tirano das águas barão regurgita um líquido cáustico em uma criatura adjacente, que sofre 4d4 pontos de dano de ácido, mais 2d4 pontos de dano de ácido na rodada seguinte (Reflexos CD 18 reduz o dano inicial e subsequente à metade). *Recarga (acertar um ataque de mordida).*

For 4, Des 2, Con 2, Int 0, Sab 1, Car –1

Perícias Atletismo +10, Furtividade +6 (+11 dentro d'água).
Tesouro Padrão.

ESTÁTUA ANIMADA

A estátua animada é igual a um golem de ferro (Tormenta20, Capítulo 7), mas só pode fazer uma ação de movimento *ou* uma ação padrão por rodada.

@ElenNaan

ESPECIAL DE GATAL

A ideia de um episódio especial de Gatal durante o hiato entre as temporadas de Fim dos Tempos existia há bastante tempo, até que tive uma boa ideia para desenvolvê-lo. Esta aventura é muito mais voltada para o humor e contém referências ao grupo original — como o próprio conceito do Gatal!

Se você quiser, pode mestrar um especial de Gatal como comemoração descontraída com seus jogadores. Afinal, no período de festas de fim de ano, é comum que ninguém tenha muito tempo para preparar jogos complexos. Como alternativa, outro jogador pode mestrar!

Esta aventura ocorre fora da cronologia oficial da campanha e é quase apócrifa. Decida se você quer ou não que os elementos presentes aqui sejam citados e influenciem no resto da campanha.

AJUDANTES DE FADA MADRINHA

Era véspera de Gatal
E pelo meio da estrada
Vinham cinco aventureiros
Entre eles, uma fada

O vento soprava forte
A neve caía amiúde
Se não achassem abrigo,
Fariam teste de Fortitude

Precisavam de oito horas
De descanso sem combate
Notaram uma cabana
A oficina de um mascate

Bateram na porta humilde
Porque era melhor que morrer
De dentro surgiu uma voz
Eis um novo NPC!

Não encontro aleatório
Isto é um beco sem saída
Vocês veem um velhinho
Com zero pontos de vida

Em volta, tudo quebrado
No chão seus produtos jazem
E agora eu pergunto:
"Então? O que vocês fazem?"

Você Ainda Acredita em Fada Madrinha?

A descrição "básica" de Garbin é a de um velhinho artesão para lembrar o Papai Noel — muitos jogadores não vão saber que a Fada Madrinha é quem distribui presentes no Gatal e é útil inserir um ícone bem reconhecível. Contudo, você pode abrir mão desta descrição e usar algo mais parecido com uma Fada Madrinha logo de início.

No fim da aventura, a Fada Madrinha aparece como um gato preto — e não como uma fada! Isso porque, devido ao nome do feriado, a maior parte das pessoas associa o Gatal com gatos (compreensivelmente). Em princípio, a Fada Madrinha pode ter qualquer aparência, raça, sexo, gênero, idade... Assim, não precisa se parecer necessariamente com uma fada tradicional.

Como sempre, sinta-se livre para alterar isso!

O Vilão e Seu Objetivo

Esta aventura não tem um vilão, exceto talvez os gnolls que atacaram a oficina do pobre mascate. Os personagens devem resolver um problema, não destruir um inimigo. Caso insistam em perseguir os gnolls, veja **Contingência: Sem Espírito Gatalino**, adiante.

Fase 0

Normalidade

No início da aventura, os personagens estão na estrada, ao cair da noite, sob uma nevasca. Não importa que não seja inverno ou que eles estejam numa região onde não neva. Por um milagre de Gatal, está nevando e eles estão despreparados — se isso for uma anomalia, devem estar mais despreparados ainda! Em busca de abrigo ou pelo menos um lugar para descansar, se aproximam da cabana. Contudo, ao bater na porta veem que o lugar está em estado deplorável: prateleiras quebradas, objetos de todos os tipos jogados no chão, marcas de golpes de machado nas paredes, vidro quebrado, mesa estilhaçada, ferramentas destruídas... E, estirado no chão, no centro de tudo, um homem idoso, o artesão e comerciante que mora aqui.

Este é **Garbin**, o dono da oficina e responsável por manufaturar os presentes de Gatal dos viajantes que passam por aqui. Garbin primeiramente parece um humano idoso, baixinho e gorducho, mas logo os personagens têm a impressão de que ele é um hynne. Numa próxima conversa, o artesão se mostra claramente um anão, enquanto que uma olhada melhor revela que ele é um elfo muito baixinho. A verdade é que Garbin é a **Fada Madrinha**, uma entidade sem raça, gênero ou idade, que existe apenas para distribuir presentes, fomentar a amizade e promover o espírito gatalino. À medida que esta curta aventura se desenrolar, o mestre pode "forçar a barra" cada vez mais na descrição, dizendo que Garbin é claramente uma sílfide, um minotauro ou até mesmo uma sereia! Também é interessante variar o gênero e a descrição geral de Garbin, mantendo o tema de um artesão inofensivo, prestativo, bem-intencionado e um pouco atrapalhado. Veja a caixa **Você Ainda Acredita em Fada Madrinha?**, ao lado.

Contingência: Sem Espírito Gatalino

Apesar de todas as dicas e do clima descontraído desta aventura, pode ser que os jogadores não entendam e insistam em perseguir os gnolls ou curar Garbin, como se fosse uma aventura tradicional. Você tem duas opções básicas para lidar com isso.

A primeira, mais simples mas talvez um pouco frustrante, é simplesmente falar ao grupo que a proposta desta aventura não é combate ou tática, mas uma grande brincadeira com os famosos "especiais de Natal" que todos nós já assistimos.

A segunda, mais difícil e mais divertida, envolve bastante improviso. Você pode levar os aventureiros numa trilha em busca dos gnolls, sempre em seu rastro mas nunca os alcançando. Durante a perseguição, eles encontram cada um dos seis amigos. Os amigos falam, um por um, que desejavam um presente de Gatal, mas que com a destruição da oficina, ficarão sem nenhum presente. Separe uma seção da lista de objetos para ser encontrada perto de cada amigo e construir o presente para ele. Provavelmente vai ser necessário simplificar a mecânica de fabricação de presentes, mas pode recuperar o clima gatalino!

Fase 1

Cancelaram o Gatal!

Assim que os aventureiros interagem com Garbin, o artesão explica quem é e qual sua situação: ele fabrica presentes de Gatal por encomenda para vários clientes. Esses presentes devem ser dados aos

amigos dos clientes de Garbin, como é a tradição de Gatal. Contudo, em geral seus fregueses moram muito longe e não podem pegar os presentes pessoalmente, muito menos levá-los a seus amigos. Assim, os tais amigos passam na oficina de Garbin para receber os presentes. Parece complicado demais? Não pense nisso, não podemos perder tempo, é quase dia de Gatal!

Garbin já estava com os presentes prontos para serem distribuídos para os amigos de seus fregueses, descansando e desfrutando de um bom vinho quente, quando foi atacado por um bando de gnolls! Os gnolls quebraram todos os presentes, causaram grande confusão na oficina de Garbin, bateram no pobre ancião até que ele estivesse quase morto, então fugiram. Não, não adianta ir atrás deles, a neve já apagou suas pegadas, eles já estão muito longe! Além disso, Garbin precisa de ajuda *agora*, ou os amigos vão ficar sem presentes de Gatal!

São 19 horas — ou seja, faltam 5 horas para a meia-noite. À meia-noite em ponto, quando for dia de Gatal, os amigos baterão na porta em busca de seus presentes. Garbin pede ajuda aos aventureiros, para que fabriquem os presentes antes da chegada dos amigos! Ele próprio não pode fazer isso, porque está muito ferido. Não, mesmo com essas poções e magias de cura ele não vai ter forças para ajudar... Somente os aventureiros podem salvar o Gatal!

São ao todo seis amigos. Garbin não os conhece pessoalmente, mas tem uma lista de seus nomes e personalidades.

Halinn, o Silvestre. Um homem que gosta de viver na floresta, entre os animais. Odeia caçar, mas entende os ciclos da vida natural.

Yrma, a Reguladora. Uma mulher que aprecia ordem e justiça. Quer o bem de todos, mas não a custo das leis.

Berent, o Umbroso. Um homem esperto que ama a noite, a sedução e os truques. Tem seu lado perigoso, mas é divertido.

Larsen Pugnaz. Uma pessoa determinada a vencer a todo custo, que aprecia a luta e despreza o derrotismo. Gosta de colecionar objetos.

Enoa, a Pelágica. Uma mulher fascinada pelos mistérios e seres marinhos. Mantém-se longe de tudo e todos, parecendo sempre em calmaria profunda.

Nan Hierofante. Uma pessoa que ama as artes arcanas acima de tudo, muito generosa e exuberante. Imprevisível, em geral é o centro das atenções.

Fase 2

Ajudantes de Fada Madrinha

Garbin dispõe de todas as oficinas, bancadas, laboratórios e equipamentos necessários para fabricar os presentes, mas apenas em versões normais. Infelizmente, como os gnolls quebraram sua oficina, tudo de que os personagens dispõem para fabricar seus presentes são os objetos listados na próxima página.

Regras para Fabricação dos Presentes

Apenas materiais e objetos da lista podem ser usados. Garbin diz que sua fama de artesão é muito conhecida na região e, se os heróis usarem outros materiais, os amigos notarão e rejeitarão os presentes. Contudo, os personagens podem usar suas próprias ferramentas, caso prefiram.

Cada presente exige no mínimo três objetos. Menos do que isso causará a impressão de que os aventureiros apenas acharam algo no lixo e passaram adiante sem esforço. Porém, mais objetos podem ser adicionados para melhorar o presente. Veja a tabela ao lado.

A fabricação de cada presente demora uma hora, mais uma hora por objeto adicional além do terceiro. O grupo tem 5 horas para fabricar 6 presentes. Se cada um fabricar seu presente em uma hora, sem precisar de ajuda e sem nenhuma falha, será tempo de sobra. Contudo, provavelmente será mais vantajoso combinar os esforços de mais de um aventureiro (por meio de ajuda) para melhorar os presentes. Assim, os jogadores precisarão montar sua estratégia de fabricação.

Uma falha na construção não estraga os objetos. Contudo, uma segunda falha na manufatura do mesmo presente estraga um objeto aleatório e uma falha por 5 ou mais estraga todos os objetos.

A dificuldade para construir um presente é 25. Cada objeto adicional além do terceiro aumenta a dificuldade em +2. Cada hora adicional gasta por cada personagem no mesmo objeto permite que o personagem faça outro teste de ajuda (cumulativo com o primeiro). O herói que faz o teste *pode* prestar ajuda a si mesmo por meio desta mecânica.

No Gatal, os amigos trocam presentes e comemoram amizade eterna.

Matérias-primas para presentes

1. Manopla com sete dedos	51. Agulha e linha
2. Sandália para um gigante	52. Seis pregos
3. Flores secas aromáticas	53. Giz multicolorido
4. Jarro cheio de dentes de todas as raças	54. Alvo para dardos
5. Manivela metálica	55. Bolinhas de vidro
6. Cabeça de boneca	56. Barra de sabão
7. Balança mal ajustada	57. Corrente circular
8. Balde de ouro	58. Chave decorada
9. Engrenagens de bronze	59. Cristal prismático
10. Dois tijolos	60. Olho falso
11. Três peças de um quebra-cabeças de madeira	61. Pequeno sino
12. Alfinete de segurança	62. Bengala espiralada
13. Lâmina de faca	63. Cera de abelha
14. Papéis coloridos	64. Prato de orquestra
15. Pintura de um goblin	65. Coleira decorada
16. Conjunto de costelas	66. Pistola sem partes funcionais (só cano e coronha)
17. Cordas de alaúde	67. Frasco de cola
18. Martelo pequeno	68. Gravata borboleta berrante
19. Pavio muito longo	69. Colar de pérolas obviamente falsas
20. Frasco de óleo alquímico (base para qualquer produto)	70. Pequeno osso esculpido na forma de um pequeno osso
21. Baú sem tampa	71. Pote transparente com um mosquito morto
22. Corneta amassada	72. Coleção de borboletas (1d12 borboletas)
23. Títere com cordas	73. Cartaz de "procurado" com o retrato e o nome recortados (recompensa T$ 1.000)
24. Lentes de uma luneta	74. Pipa com estrutura de chumbo
25. Botões dourados	75. Cubo de pedra absolutamente perfeito
26. Tesoura sem ponta	76. Dois monóculos
27. Carga de pólvora	77. Escudo totalmente enferrujado
28. Monte de gravetos	78. Regador furado
29. Traje cerimonial de Tamu-ra cortado na metade	79. Ábaco barulhento
30. Cartola feita de folhas trançadas	80. Máscara de festa deluxe
31. Almofada felpuda	81. Bico de pato pintado de verde
32. Hélice de brinquedo	82. Haltere extremamente leve
33. Calças para um centauro	83. Bandeira com o desenho de uma montanha
34. Viveiro de insetos	84. Pera de porcelana
35. Mangusto empalhado	85. Vassoura obra-prima
36. Quatro molas	86. Gaiola de pássaros
37. Apito estridente	87. Placa onde se lê "proibido usar perícias"
38. Cachimbo sem fundo	88. Baralho com 52 ases
39. Duas ferraduras	89. Dado de 6 faces, numeradas *23*, *0*, *814*, *9*, *5.309* e *6*
40. Ampulheta intacta, mas sem areia	90. Parafuso de borracha
41. Tabuleiro de xadrez	91. Ânfora cheia de melado
42. Tambor em miniatura	92. Espelho que distorce a imagem
43. Saquinho de pimenta moída	93. Lampião feito de açúcar
44. Frigideira engordurada	94. Pele de urso
45. Frasco de tinta roxa	95. Régua com marcações aleatórias
46. Incenso malcheiroso	96. Pó de meteoro
47. Fivela com o símbolo de Azgher	97. Torneira emperrada
48. Roda de carroça	98. Colher dupla
49. Xícara delicada	99. Nabos em conserva
50. Pente de âmbar com metade dos dentes	100. Pá de pelúcia

O que É Gatal para Você?

Gatal é um feriado que pode ou não existir entre as fadas da Pondsmânia. Talvez seja apenas uma mentira, digo, criatividade da alquimista **Aylarianna Purpúrea**. De qualquer forma, pouco se sabe sobre este infame feriado de fim de ano.

O Gatal é comemorado no dia **25 do Gato Pintado**. Em princípio, "Gato Pintado" é um mês no calendário feérico, mas o feriado é móvel — para facilitar a vida do mestre e para que Ayla possa usá-lo como desculpa sempre que quiser.

O principal tema do Gatal é a **amizade**, mais até do que a família. No dia de Gatal, os amigos se reúnem em torno de uma mesa e comemoram amizade eterna.

Segundo o folclore (ou a invenção de Ayla), a figura mais importante do Gatal é a **Fada Madrinha**, que surge com um saco cor de rosa e dá presentes para as pessoas. Até onde se sabe, não faz diferença ser bom ou mau. Havendo amizade, há presentes.

As perícias a serem usadas ficam a cargo dos jogadores, mas devem fazer sentido com o presente que estão construindo (por exemplo, Ofício [culinária] para cozinhar um prato). O mestre é incentivado a ser generoso no uso de perícias e deixar que os jogadores exercitem sua criatividade. Eles podem usar magias ou outras habilidades para melhorar a manufatura, mas não para inserir elementos nos presentes. Por exemplo, não podem melhorar um presente através de ilusão.

Os jogadores saberão quando tiverem sucesso no teste de manufatura. Peça para anotarem o valor.

Fase 3

Então é Gatal

Os seis amigos chegam ao mesmo tempo, à meia-noite em ponto. Obviamente estes são seis deuses do Panteão: Allihanna, Khalmyr, Tenebra, Arsenal, Oceano e Wynna. Interprete-os como mortais extremamente excêntricos. Nenhum deles tem raça definida. Descreva suas roupas, maneirismos e postura de forma que sejam muito parecidos com a representação normal dos deuses, mas não idênticos.

Ao entregar um presente a um amigo, os aventureiros devem fazer um teste de uma perícia social. Como são seis ações separadas, o mesmo personagem *pode* fazer os seis testes e os demais personagens *podem* prestar auxílio a cada teste. Também podem usar suas magias e habilidades para melhorar suas chances. Esta não é uma situação tática, não é preciso medir o tempo em rodadas. Conceda os seguintes bônus aos testes sociais:

Bônus
+5 para cada objeto adicional além do terceiro.
+5 se o presente combinar com o amigo (de acordo com o mestre).
+5 se os aventureiros demonstrarem muito espírito gatalino (sendo acolhedores, dizendo "Feliz Gatal!" e no geral entrando no espírito do feriado).
+5 se os personagens tiverem preparado os presentes de alguma forma especial (colocando-os dentro de meias, embrulhando-os em laços de fita, fazendo uma pequena cerimônia ou festa de entrega etc.).

No final, **a soma do teste de manufatura e do teste social deve totalizar 80**. Parece um número alto, mas na verdade é quase certo que o grupo terá sucesso em todos os testes, desde que entre no espírito da aventura e interprete de forma divertida, contribuindo para o clima descontraído na mesa. Os bônus são propositalmente muito altos — não deve ser incomum que um único teste receba um bônus de +30!

Cada amigo que seja agradado (ou seja, cada soma de testes que totalizar 80 ou mais) faz com que os aventureiros ganhem seus próprios presentes! Cada amigo dá um presente específico.

Halinn: Flauta Animalizante

Uma flauta que faz com que uma criatura qualquer passe a se comportar (em termos de regras) como sendo do tipo animal, durante uma cena. Por exemplo, pode ser usada num lefeu para que o lefeu seja vulnerável a certas habilidades. Não funciona contra criaturas com ND maior que o nível do usuário. Um uso.

Yrma: Balança Moral

Uma pequena balança que, quando consultada, mostra qual o rumo mais bondoso e justo a se tomar numa decisão (aquele que beneficiará mais o bem comum e causará menos dano). Essencialmente um juiz moral infalível. Um uso.

Berent: Alev

Uma vela que causa escuridão em vez de luz. Cinco usos, cada uso dura no máximo uma hora.

Larsen: Criadora de Meios

Uma alabarda que permite rolar novamente três testes. Cada uso faz uma parte da alabarda se desintegrar — martelo, ponta de lança, machado.

Enoa: Copo de Ar

Literalmente um "copo de ar". Uma vez que alguém "beba" deste copo, pode respirar sob a água. Cinco usos, cada uso dura no máximo uma hora.

Nan: Truque na Mágica

Um papel dobrado com um "truque divertido para enganar seus amigos". Permite que um conjurador arcano "modifique" uma magia arcana, fazendo com que ela seja de outra escola. Assim, um conjurador pode aprender uma magia que não poderia normalmente, ou receber uma magia adicional por sua escola, adicionar bônus de uma escola na magia etc. Um uso.

Fase 4

Epílogo

Uma vez que os amigos vão embora, os aventureiros notam que Garbin também não está mais ali. Contudo, eles ouvem um barulho acima. Olhando pela janela, podem ver um gato preto voando pelo céu, carregando um saco cor de rosa cheio de presentes.

Vá, Ignis! Vá, Arius!
Vocês sabem: "é horrível!"
Vá Ayla, Rexthor, Kiki!
Um dia subirão de nível!

A campanha continua
Só depois do nascimento
Mas antes do nível 20
Não acaba Fim dos Tempos

Talvez haja um TPK
Ou um jogo presencial
Por enquanto, boa noite
E a todos feliz Gatal!

APÊNDICES

Embora tudo que você precise para mestrar o primeiro arco de Fim dos Tempos esteja aqui, talvez queira algumas ferramentas adicionais para melhorar a experiência. A seguir estão duas colunas *Toolbox* originalmente publicadas na Dragão Brasil, com as dicas e conselhos que considero mais importantes para mestres (e jogadores) de RPG.

MESTRE CONTRA OS JOGADORES

Um guia de maldades para narradores bonzinhos. Publicado na Dragão Brasil nº 142.

Pouco tempo atrás, fui culpado de uma pequena polêmica na internet RPGista ao comentar no Twitter uma das bases do meu jeito de mestrar: "RPG é o mestre contra os jogadores".

É claro que isso é apenas uma maneira chamativa de resumir uma postura baseada em desafios e não deve ser tomada ao pé da letra. Afinal, num real caso de "mestre contra os jogadores", bastaria o mestre dizer que o mundo explode e todos os personagens estariam mortos! Mesmo assim, o assunto rendeu bastante discussão, alguns protestos indignados, discordâncias bem pensadas e sensíveis e uma reflexão maior sobre nosso papel de contadores de histórias como RPGistas.

"O mestre contra os jogadores" não acaba no RPG. Numa época em que *Game of Thrones* é talvez o maior fenômeno da TV e em que *Vingadores: Guerra Infinita* foi extremamente elogiado por seu final, o narrador como adversário é um tema importante. Então hoje vamos abraçar a polêmica, torcer pela falha crítica e colecionar cadáveres fictícios. Vamos fingir que somos malvados e explorar o que é o tão temido "mestre contra os jogadores".

MEU AMIGO MESTRE

Desta vez vamos começar de forma diferente. Esta postura como mestre não é uma técnica consagrada, nem mesmo uma ideia interpretada de forma unânime pelos RPGistas. É apenas uma opinião pessoal. Então vou explicar o que significa *para mim* "mestre contra os jogadores" e por que acho que é uma boa tática.

No RPG, assim como na ficção heroica, tudo está do lado dos protagonistas. Mesmo o hobbit mais pé-de-chinelo tem uma vantagem imensa contra o maior feiticeiro do universo: provavelmente o mestre/escritor gosta dele. Afinal, se não gostasse, ele não seria o protagonista! Personagens fictícios são como pessoas reais — quanto mais tempo passamos com eles, maior é nossa tendência a desenvolver laços emocionais. É claro que quando uma pessoa ou personagem tem algo inerentemente irritante/odioso, o convívio só vai aumentar a irritação. Mas não estamos lidando com um público passivo, que só pode receber o que um criador produz. Estamos falando da relação entre o próprio criador e o personagem. Se o mestre não quer que o jogador interprete uma ameba gigante ninja/barda, basta pedir para o jogador escolher outra coisa. Se o escritor não quer centrar sua história ao redor de um kobold que só fala em rimas, basta inventar outro protagonista. Em princípio, a pessoa que tem maior controle sobre o mundo fictício (o mestre ou escritor) tem simpatia pelos protagonistas. E, quanto mais tempo eles passam juntos, mais essa simpatia aumenta. No caso da relação mestre/personagem, ainda existe aí a vontade de garantir o bem-estar dos amigos. Qualquer ameaça capaz de retirar esse personagem da trama também é uma ameaça ao narrador onipotente — afinal, está ameaçando seu convívio, sua diversão.

E a maior parte de nós, quando confrontada com uma ameaça sobre a qual possuímos total poder, tem a mesma reação: acaba com ela.

Existem duas maneiras de interpretar qualquer conflito em ficção: dentro ou fora do universo ficcional. Dentro dele, é natural que os personagens se sintam em perigo. Fora, temos todo um entendimento implícito de "regras" de narrativa. Se uma enorme frota alienígena chega para dominar a Terra, os *personagens* podem achar que serão conquistados, mas o *público* sabe que, em histórias desse tipo, a Terra geralmente triunfa.

Normalmente, o mestre, escritor ou contador de histórias de qualquer tipo não é uma figura neutra, apenas relatando fatos ou conduzindo uma narrativa. Ele é uma força ativamente do lado dos protagonistas, preparando o terreno para que eles vençam no final e limitando qualquer ameaça que possa matá-los.

Mas não é só isso. A ameaça também tem contra si tudo que entendemos como "sentido" na ficção ocidental e uma busca por padrões em toda a humanidade. Se um personagem expressa o desejo de fazer algo (digamos, tornar-se rainha), inconscientemente entendemos que foi feita uma pergunta ("será que ela vai virar rainha?") e essa pergunta vai ser respondida. Talvez com sim, talvez com não, mas não será ignorada. A candidata a rainha pode terminar a história sentada no trono, ou estirada e sangrando aos pés de seu grande inimigo, ou decidindo abdicar em favor de outro herdeiro. Mas quase ninguém pensa que, muito antes de sequer tentar subir ao trono, ela vai morrer de infecção num pântano isolado. Se isso acontecer, não há resposta direta — a resposta é "bem, tecnicamente ela não se tornou rainha, mas foi porque pegou uma infecção e morreu esquecida, então nunca saberemos".

Troque o pântano e a infecção por um ataque de orcs, uma maldição, uma erupção vulcânica ou qualquer coisa que entre em conflito com um protagonista antes que ele chegue ao momento de responder à "pergunta" que foi feita no início. Pense em como seria frustrante se Frodo fosse capturado e morto por um Espectro do Anel, se o Capitão América fosse assassinado por um agente da Hidra num elevador, se Luke Skywalker tomasse um tiro de blaster na cabeça e caísse fumegando num corredor da Estrela da Morte.

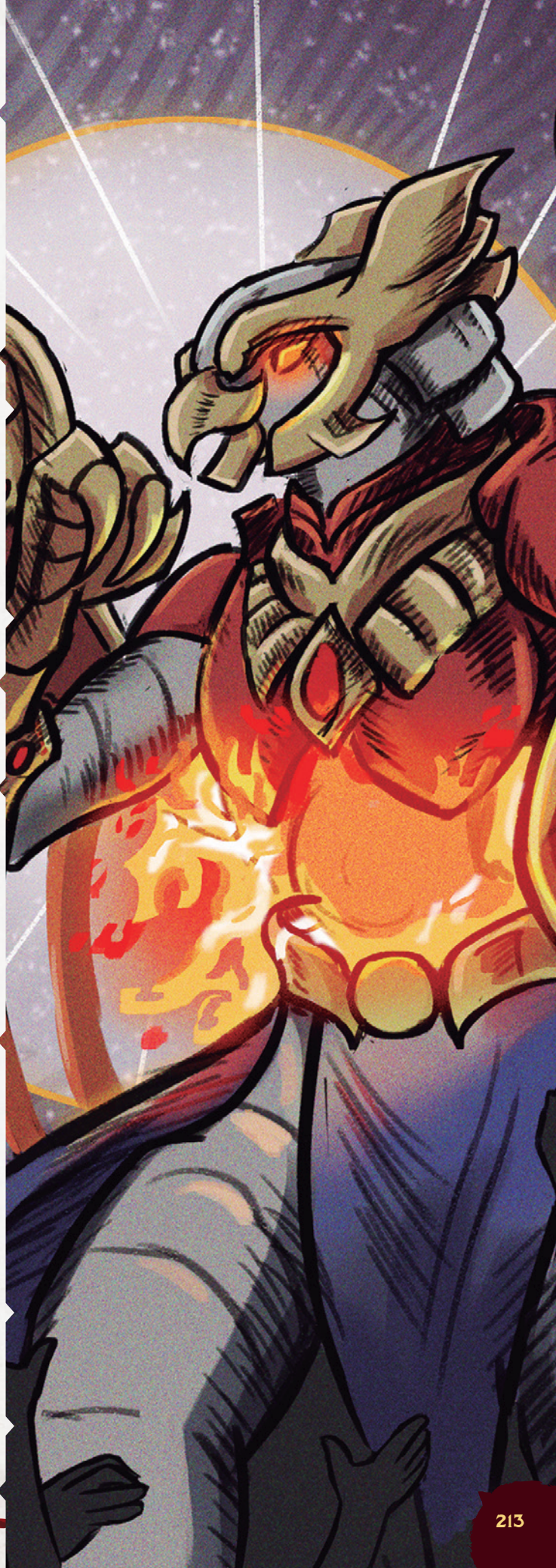
Por mais que seja divertido fingir, todos esses personagens nunca estiveram em risco até se confrontar com a resposta a sua pergunta inicial. Da mesma forma, em RPG e na literatura os personagens principais estão protegidos por seu papel na trama, pela frustração que seria criada se no final restassem perguntas sem respostas. A certeza de que haverá uma resolução cria uma das maiores armadilhas em qualquer tipo de história: a previsibilidade.

A não ser, é claro, se você tiver uma abordagem do tipo "mestre contra os jogadores".

MEU ÍDOLO ZARGON

O estilo "mestre contra os jogadores" funciona de forma diferente no RPG e na literatura, é claro. Vamos falar um pouco de cada um.

No RPG, o falso antagonismo entre mestre e jogadores pega emprestado de jogos como o antigo *Hero Quest*. Este não era um RPG, mas um jogo de tabuleiro. Quatro jogadores controlavam personagens num grupo explorando uma masmorra (estavam todos no mesmo "time"), enquanto um quinto jogador controlava o feiticeiro que tentava matá-los: o poderoso Zargon. A figura de Zargon tem muito a ver com a do mestre de RPG, com a diferença de que Zargon está



tentando vencer. Ele realmente está jogando "contra os jogadores". Não é à toa que, entre alguns RPGistas, este estilo de mestrar seja apelidado de Zargonacia.

Embora mestrar como Zargon pareça heresia, acho que nosso amigo feiticeiro tem muito a ensinar. Como jogador em pé de igualdade com os demais, Zargon não era onipotente. Ele tinha que seguir regras, assim como os outros. Cada missão predeterminada pelo jogo dava a Zargon certo número de monstros e armadilhas para usar contra os heróis. Ele não podia dizer que o mundo explodia e todos morriam! Assim, a injustiça inerente de uma rivalidade assimétrica era resolvida.

Voltando para o RPG, existe a grande possibilidade de que o mestre atue como um deus. Pode ser um deus benevolente, garantindo que as jornadas dos personagens sejam todas resolvidas, ou pode ser um deus tirânico, frustrando-os de forma arbitrária e criando obstáculos intransponíveis. Mas e se, em vez de uma divindade, o mestre atuasse como Zargon? Como um adversário?

O mestre de RPG não tem o luxo de um conjunto de regras listando as dificuldades disponíveis para cada sessão de jogo; pode inventar um batalhão de liches de 20° nível para enfrentar um simples grupo de aventureiros iniciantes. Mas ele também pode impor limitações a si mesmo. Além das óbvias (não decidir que o mundo explode e todos morrem), pode decidir um conjunto de adversários e outros perigos, pensando nas regras para que os personagens tenham uma chance mais ou menos justa. Tormenta20 usa níveis de desafio para criar esse efeito: um adversário deve ameaçar de forma real um grupo com nível igual a seu nível de desafio.

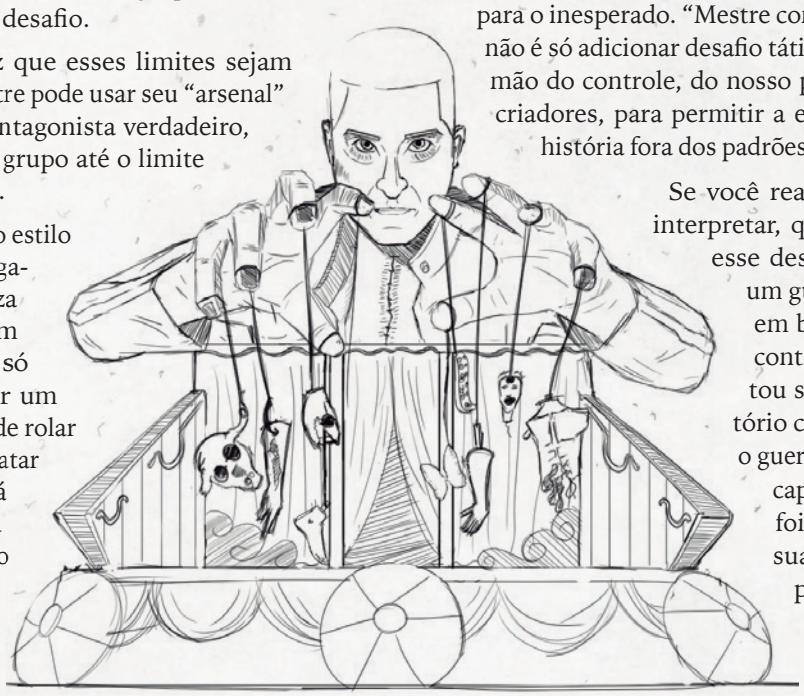
Então, uma vez que esses limites sejam estabelecidos, o mestre pode usar seu "arsenal" como se fosse um antagonista verdadeiro, tentando derrotar o grupo até o limite de suas capacidades.

Num combate no estilo "mestre contra os jogadores", não há certeza de vitória. Mesmo um orc solitário que só estava lá para agitar um pouco a aventura pode rolar um acerto crítico e matar um herói. Nada está escrito em pedra, a narrativa está fora do controle de *todos*. O improviso é maior do que em simples jogos voltados à história, pois é preciso lidar com histórias que não necessariamente fazem sentido do jeito convencional.

Star Wars é uma ótima história, inclusive porque se apropria de temas e linhas narrativas clássicas e consagradas. Mas será que também não poderia haver uma história interessante se Han Solo e Leia tivessem de lidar com a morte inesperada de Luke? Será que o romance deles floresceria mais cedo, de forma mais sincera e sem tantos artifícios? Sem Obi-Wan, como Leia treinaria para ser Jedi? Será que ela descartaria Yoda só por ser baixinho e feioso, como Luke fez? O que isso significaria para o treinamento dela? E como nós, os espectadores, encararíamos os stormtroopers depois que eles tivessem dado cabo do herói?

Essa é uma narrativa que só pode surgir do inesperado. E o inesperado nunca irá surgir de verdade enquanto houver um deus onipotente favorecendo os protagonistas.

RPG é antes de mais nada uma diversão entre amigos. Mas também é uma maneira de contar histórias. Nosso hobby favorito tem várias desvantagens em relação a outras mídias que contam histórias: depende de improviso, então a linguagem raramente é tão precisa quanto a de um livro. Seus participantes são amadores, então não têm obrigação de atuar tão bem quanto profissionais. A narrativa não pode ser revisada, então sempre ficamos com a primeira ideia ou reação que foi expressa na mesa. Mas o RPG também tem uma grande *vantagem* sobre outras mídias, mesmo quando o assunto é a pura narração: em RPG, há espaço para o inesperado. "Mestre contra os jogadores" não é só adicionar desafio tático ao jogo. É abrir mão do controle, do nosso próprio ego como criadores, para permitir a existência de uma história fora dos padrões que conhecemos.



Se você realmente gosta de interpretar, quem sabe encara esse desafio? Interpretar um guerreiro que parte em busca de vingança contra o vilão que matou sua família é território conhecido... Mas e o guerreiro que perdeu a capacidade de lutar e foi obrigado a deixar sua vingança incompleta? Como se interpreta isso?

A PENA É MAIS FORTE QUE O DADO

É claro que nada disso se aplica quando o assunto é literatura. Mesmo que você resolva escrever uma saga baseada numa campanha de RPG (o que por si só já é algo bem questionável na maior parte das vezes), não pode justificar eventos absurdos na história com "os dados decidiram assim". Diferente da vida real, a ficção precisa fazer sentido. O desafio é fazer sentido sem ser previsível.

Hoje em dia é impossível falar em quebra de expectativas em histórias heroicas sem falar de *Game of Thrones*, então nem vamos tentar. Sim, esta coluna cita os livros e a série até a exaustão, mas é por um bom motivo: George Martin tem muito a nos ensinar.

Game of Thrones (os livros e a série até a quarta temporada) trabalha muito com quebra de expectativas e inversão de linhas de narrativa clássicas da ficção. Quem costuma ler sagas de fantasia pode notar vários padrões no início. O guerreiro brutamontes desconfia de todos que vêm de fora, mas recebe o conselho de uma humilde curandeira de um povo que ele conquistou. Ele espera ser curado sem desconforto, mas a gentil sábia diz que, para haver cura, é preciso haver dor. A rainha exilada está grávida e seu filho é a união de dois povos poderosos. A criança é profetizada como um conquistador. O manipulador malandro e astuto sem sangue nobre é o único que fala sem meias palavras sobre as traições e conspirações da corte. Ele aconselha a não confiar em ninguém, nem nele mesmo.

Todos esses elementos são linhas narrativas padronizadas, quase pré-prontas na fantasia. A diferença é que Martin inverte os resultados. A curandeira envenena o brutamontes — ele estava certo ao desconfiar dela. A rainha perde o filho e fica estéril. O malandro realmente trai quem confiava nele e diz que avisou. Martin aplica raciocínio da vida real a situações típicas de fantasia. Tudo faz sentido, porque o que muda é a nossa percepção. Quando cada um desses eventos ocorre, percebemos que não estamos lendo ou assistindo uma história baseada em pressupostos heroicos, mas cínicos. Pragmaticamente, é *óbvio* que alguém de um povo conquistado tentaria se vingar. Por que ela seria uma curandeira gentil com o conquistador?

Esta é, na minha visão, uma postura "mestre contra os jogadores" aplicada à escrita. Embora a aleatoriedade seja retirada, permanece a falta de segurança que a narrativa tradicional proporciona. Numa narrativa tradicional, muitos personagens sofrem, passam por perdas, chegam à beira da morte, comem o pão que o diabo amassou. Mas na verdade o narrador está sempre a favor deles, porque nada disso representa uma derrota do protagonista, apenas mais holofotes sobre sua jornada. Quando Luke perde a mão, ganha outra. Ele não deixa de usar seu sabre de luz. Sua capacidade como Jedi ou como protagonista não é afetada de qualquer forma. O narrador de *Star Wars* está totalmente a favor dele.

Para se valer da imprevisibilidade de "mestre contra os jogadores" na ficção, tente reconhecer as linhas narrativas clássicas em sua obra e qual seu desfecho provável. Então pense em como esse desfecho pode ser subvertido.

Para não acusar nenhum outro escritor de usar clichês, vou usar como exemplo meu próprio romance *O Terceiro Deus*. No início, temos o protagonista Orion Drake como um nobre entediado com suas tarefas no castelo, ansioso por aventuras e um propósito. Quando ele fica sabendo de uma ameaça que é uma "desculpa" para se aventurar, logo parte para a ação, envolvendo-se numa trama grandiosa. Isso tudo é um *grande* clichê. Desde filmes policiais até o próprio *Game of Thrones*, "personagem aventuresco que se sente preso numa posição de autoridade e deseja ação" é algo que se repete infinitamente. Esta normalmente é uma história de amadurecimento: o personagem precisa passar por um último momento de ação, resolvendo um grande problema, para aceitar de bom grado a paz de sua nova vida. Também pode culminar com o personagem percebendo que não é feito para cargos administrativos e abraçando a ação, ou morrendo e passando a tocha para uma geração mais nova.

Na verdade, *O Terceiro Deus* não foge disso. Orion realmente passa por uma série de provações e enfim aceita seu papel de governante. O lado inesperado desse resultado vem da *forma* como isso acontece. Para vencer seu grande inimigo, Orion precisa abandonar tudo em que acredita, abraçar um lado pragmático e até traiçoeiro que é uma grande afronta a sua honra. Essencialmente ele vira as costas para suas responsabilidades com o reino e o mundo, concentrando-se em seu desejo de salvar o próprio filho. A única saída foi o egoísmo. No final, o próprio Deus da Justiça diz que ele "quebrou todas as leis dos deuses e dos homens".

Orion foi incapaz de alcançar a maturidade necessária para manter suas posições de cavaleiro, de nobre e de pai. Ele precisou escolher apenas uma. E mesmo sua família não acaba necessariamente feliz, mas conformada e em segurança. A pergunta era: "Será que Orion vai amadurecer e deixar de ser chorão?". A resposta foi: "Ele amadureceu, mas isso o deixou pior como pessoa e na verdade ele recebeu uma recompensa sem realmente merecê-la".

Orion perdeu um braço no processo? Isso não importa. Uma pessoa real sofreria muito com isso, mas ele é só um personagem. Bastou escrever algumas frases para que ele expressasse sua dor. A real perda de Orion é a única que pode ser sentida pelo leitor: seu arco de personagem se completa de uma maneira torta, não linear, talvez não totalmente satisfatória. Não acho que eu seja um exemplo a ser seguido por todos, ou que tive sucesso total em *O Terceiro Deus*. Mas, por mais que gostasse de Orion, eu contei a história "contra" ele. Porque, na minha cabeça, era a única maneira de não deixá-la previsível.

DEUSES E BURACOS

Mesmo assim, a ficção ainda precisa fazer sentido. Mas o que é "fazer sentido" numa história?

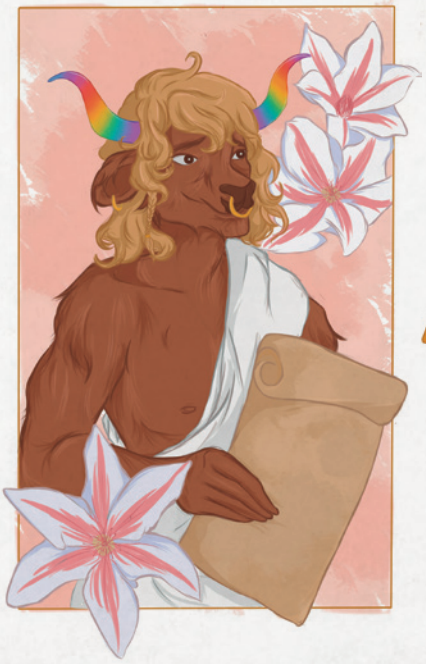
Em geral, todos os elementos para a resolução da história são dados dentro da própria história. Numa interpretação mais literal disso, podemos citar a famosa "arma de Chekhov". O dramaturgo russo Anton Chekhov dizia que, se uma arma vai ser disparada no terceiro ato de uma peça, ela precisa aparecer no primeiro ato. Se Thanos vai matar metade do universo com um estalar de dedos no final do filme, precisa ser dito que ele pode fazer isso com um estalar de dedos no começo. Se Daenerys vai gritar "Dracarys!" e deixar seus dragões queimarem tudo, ela precisa aparecer treinando os dragões antes.

Numa interpretação mais livre, "fazer sentido" significa respeitar os padrões que o público conhece de seu próprio mundo e das histórias que já consumiu. Em nosso mundo, sabemos que um grande tiroteio no meio de uma rua movimentada vai atrair a polícia. Assim, se a polícia não aparecer, é bom que haja uma razão. Por outro lado, em histórias de ação sabemos que uma perseguição de carros dificilmente vai acabar com o protagonista sofrendo um acidente e aleatoriamente ficando paraplégico. Você precisa deixar explícito ao público tudo que é diferente do mundo que ele conhece, mas deve respeitar o desejo do público por arcos narrativos completos, por perguntas que são respondidas com a narrativa. São dois conceitos bem diferentes, então vamos falar de cada um em separado.

O público presume que o mundo ficcional é o mundo que ele conhece e que os elementos mais importantes foram explicitados pelo narrador. Tudo que seja diferente deve ser explicado e tudo que deve aparecer na história deve ser apresentado de antemão.

Qualquer um destes elementos deixado incompleto corre o grande risco de ser considerado *"deus ex machina"*. Esta expressão grega significa literalmente "deus na máquina". Muitas vezes, no final de tragédias gregas, os deuses surgiam (os atores que os representavam eram descidos ao palco por máquinas simples) para resolver tudo, julgar os personagens ou apenas matar todo mundo. Uma das definições modernas de *deus ex machina* nos serve especialmente aqui: "a resolução da história está fora da própria história".

Seu protagonista é um ladrão de bancos que é traído por um comparsa? Ok. Você está no clímax da história. O protagonista está com uma arma apontada para sua cara. O comparsa traidor está prestes a puxar o gatilho. Então o protagonista puxa sua própria arma e mata o vilão! Se você nunca mostrou a arma, Anton



Chekhov vai vir puxar seu pé e o público vai considerar isso um grande *deus ex machina*. Você nunca apresentou a arma como parte possível da resolução. Compare com *Duro de Matar*. No final, John McClane essencialmente faz isso, mas ele passa o filme inteiro colecionando armas que pega dos bandidos. Era plenamente possível que ele tivesse escondido uma arma atrás da nuca.

Tendo matado o traidor, o protagonista foge do banco, trocando tiros com seus ex-colegas de quadrilha. Então sua namorada chega com um carro e eles fogem para viver felizes para sempre. Mas e a polícia? E os outros criminosos? Eles vão parar de caçá-lo? O público espera que a polícia responda a tiroteios e que criminosos traídos busquem vingança. Isso não precisa ter sido dito, é um pressuposto. Caso não seja assim (digamos que a polícia é corrupta ou que os bandidos não podem cruzar a fronteira do estado), essa diferença precisa ser deixada explícita.

Isso é parte do que costuma ser chamado de "furo de roteiro", "furo de trama" ou *"plot hole"*: quando elementos explícitos da história conflitam com elementos implícitos. Furo de trama não é só isso, mas por enquanto isso é o que nos interessa.

E quanto aos arcos incompletos? Em ficção, nada pode acontecer sem que faça parte da trama previamente, seja de forma explícita ou implícita. Se o protagonista morrer num acidente de carro aleatório, isso vem de fora da trama. É tão prejudicial quanto um *deus ex machina* para salvá-lo. Para aplicar "mestre contra os jogadores" numa narrativa, você precisa mostrar ao público o que irá causar a descontinuidade do arco do personagem, mas de alguma forma fazer com que todos desconsiderem isso. Em *Game of Thrones*, Mindinho fala claramente para Ned Stark que não é digno de confiança. Assim como Ned, nós presumimos que isso é parte do típico malandro de fantasia. Achamos que conhecemos as regras implícitas do cenário, mesmo quando os personagens nos contradizem — parte da vantagem de escrever num gênero consagrado como fantasia medieval. A culpa é *nossa*, porque isso foi explicado. Nós simplesmente escolhemos não escutar. Quando Ned é executado, descobrimos que Mindinho *realmente* não é digno de confiança! Estava tudo lá. Chekhov esfregou a arma na nossa cara, nenhum deus veio de máquina alguma e todas as tramas continuam sem nenhum buraquinho sequer.

Mas o narrador teve uma postura antagonista com relação a nós e ao herói. E ele não tinha nenhuma obrigação de nos avisar disso.

NEM TÃO CONTRA

Um último adendo: "mestre contra os jogadores" não significa "antagonismo entre as pessoas que estão na mesa". Nenhum mestre ou escritor deve fazer pessoas reais se sentirem mal, exceto aquele "se sentir mal" divertido que é apenas a tensão por um personagem querido. Além disso, nada que está escrito aqui tem qualquer valor se as pessoas não *quiserem* experimentar uma narrativa mais desafiadora.

Um mestre ou um escritor que agride seu público de qualquer forma vai logo ser descartado. Então será um mestre sem jogadores, um escritor sem leitores.

O que é a mesma coisa que nada.

MESTRE CONTRA OS JOGADORES 2

A Vingança do Mestre. Publicada na Dragão Brasil nº 168.

Algum tempo atrás, tivemos uma *Toolbox* intitulada *Mestre Contra os Jogadores*. Naquela coluna, tentei explicar o que eu entendia por esse slogan, o que era o "jeito Zargon" de mestrar e como isso tudo podia ser aplicado na ficção. Desde então, passei a mestrar ao vivo, escrevi algumas colunas sobre o papel deste jogador especial e conversei no Twitter sobre deveres e expectativas do mestre. Em suma, pensei bastante sobre o que é ser mestre de RPG, por que isso parece tão desafiador para algumas pessoas e por que existe a noção de responsabilidade com o cargo.

Por isso chegou a hora de voltar ao assunto. Comecem a rasgar fichas de personagem, leitores. Voltamos a falar do mestre antagonista. E de como, cada vez mais, acho que esse é o jeito ideal de mestrar.

COMEÇANDO DO COMEÇO

Para falar sobre "mestre contra os jogadores" precisamos definir o que é um mestre de RPG. Parece óbvio? Talvez. Mas eu discordo fortemente de vários consensos que existem sobre o que é ser mestre.

Também há algum tempo tivemos uma coluna intitulada *Como Ser um Mau Mestre*, em que tentei tirar das costas dos leitores o peso e a responsabilidade de zelar pelo resto do grupo. Recomendo dar mais uma olhada nessa coluna, mas vamos voltar ao tema agora mesmo.

Pense em qualquer atividade divertida em grupo *exceto* RPG. Digamos sentar para conversar numa mesa de bar, jogar um jogo de tabuleiro, montar um quebra-cabeça, jogar videogame, qualquer coisa mesmo. Agora imagine a seguinte situação: um dos participantes da atividade olha para outro e diz "Certo, estou aqui. Pode começar a me entreter". No final da atividade, o mesmo participante diz "Não gostei, você não me divertiu o suficiente" ou "Foi legal, você me divertiu, parabéns".

Consegue imaginar *qualquer* atividade em que isso seria aceitável?

Provavelmente uma pessoa que se comportasse assim seria visto como um esquisito, alguém arrogante e pomposo. Quem ele é para exigir que outro o divirta?

Mas há décadas manuais de RPG nos dizem para contradizer esse instinto, ignorar essa norma básica de convivência social. Somos martelados com a noção de que o mestre tem que divertir os jogadores e que o sucesso de uma sessão de RPG é medido por quanto ele conseguiu fazer isso.

Só tenho uma pergunta: por quê?

Não é retórica. Realmente tente arranjar uma resposta para isso. Por que diabos um participante de uma atividade em grupo deve trabalhar para divertir os outros? Por que sua própria diversão está em segundo lugar? Por que é aceitável que haja uma exigência (implícita ou explícita) de que ele sirva de entretenimento para o grupo?

Como já falei na coluna *Como Ser um Mau Mestre*, acredito cada vez mais que a responsabilidade de cada jogador é divertir a si mesmo e todos os outros, como em qualquer outra atividade em grupo. Se estou na mesa de bar, devo ser agradável com todos. Se estou jogando um boardgame, devo respeitar as mesmas regras que todos e me esforçar para que a competição seja saudável. Existem exceções: mesas de RPG profissionais ou que trazem algum lucro para o mestre (como é o caso de Fim dos Tempos) podem também oferecer uma contrapartida ao resto do grupo — o mestre pode "trabalhar mais" porque está recebendo para isso. Mas, em todos os outros casos que consigo imaginar, essa diferença de papéis não existe.

No passado havia a noção de que os jogadores "deixavam" o mestre exercer seu lado criativo ao participar da campanha. Assim, eles deviam ser recompensados com diversão. Mas ao mesmo tempo o mestre era encorajado a não exercer demais seu lado criativo (pois isso tiraria a liberdade dos jogadores) e a deixar que eles exercessem sua própria criati-

vidade, sem que precisassem "pagar" por isso. Hoje em dia temos muitas outras opções para exercer nossa criatividade, desde fazer um canal no YouTube até publicar um livro independente. Ninguém depende do RPG como única válvula de escape criativo. Não há mais essa contrapartida, o mestre que assume essa responsabilidade não tem nenhuma recompensa.

Assim, voltando ao questionamento lá atrás, a resposta me parece uma só: o mestre de RPG é um participante de uma atividade em grupo, na qual ele está para se divertir.

Qualquer coisa além disso me parece arrogância ou subserviência. E nenhuma dessas é uma postura que espero de um amigo.

ANTES DO COMEÇO

Na verdade, antes de falar sobre o que é ser mestre, deveríamos falar sobre o que é ser jogador. Afinal, "mestre contra os jogadores" é também "jogadores contra o mestre".

Vamos voltar ao nosso exercício de imaginação. Você está na mesa de bar. Chama o garçom para pedir um lanche. Então um de seus amigos interrompe seu pedido e manda o garçom trazer outra coisa. Ele olha para você e diz: "Não se preocupe, você vai gostar mais desse outro lanche. Deixe que eu decido". Você está jogando o boardgame e um dos participantes começa a quebrar as regras. Você o questiona e ele diz: "Não se preocupe, você vai se divertir mais assim. Eu decido quais regras devem ser seguidas". Você está jogando videogame e um dos participantes claramente perde de propósito. Ele diz: "Perdi para você não ficar frustrado. Você venceu! Parabéns!".

Você continuaria sendo amigo dessa pessoa?

Não sei quanto a vocês, mas alguém que tentasse tomar decisões por mim, mudasse as normas do nosso convívio arbitrariamente e me tratasse como criança não duraria 15 minutos no meu círculo de amizades. De meus amigos eu espero respeito.

Não consigo pensar em nenhuma atividade em grupo na qual um dos participantes trata os demais como se não soubessem ou não quisessem tomar suas próprias decisões e lidar com a realidade. Até mesmo descrever isso é estranho, parece que estou narrando as ações de alguém com motivos escusos.

Então por que diabos achamos que o mestre de RPG pode ou *deve* fazer isso?

Se estou mestrando para um grupo, tenho respeito por todos os participantes. Confio na maturidade e inteligência deles. Não tenho a presunção de criar

finais felizes para seus personagens ou pensar em como agradá-los além de corresponder às expectativas que eles mesmos expressam. Não me acho superior, não acho que tenho o direito de quebrar regras. Não perco combates e desafios de propósito, sei que eles podem vencê-los sozinhos — ou lidar com as consequências de uma derrota.

Assim como existia a noção de que os jogadores "deixavam" o mestre exercer sua criatividade (atuando como chefes ou clientes) também existia a noção de que eles não sabiam o que era melhor para si mesmos ou para seus personagens. O mestre deveria cuidar deles, antecipar suas vontades, mentir sobre rolagens, preocupar-se unilateralmente em não ferir seus sentimentos. Em suma, tratá-los como inferiores.

O mestre e os jogadores têm funções diferentes *dentro do jogo*: um controla o ambiente e os coadjuvantes, os outros controlam os protagonistas. Mas fora de jogo todos precisam ser iguais, ou uma relação tóxica pode começar a se desenvolver. O contrato social que existe entre amigos governa coisas como franqueza ao colaborar num projeto criativo e adesão às regras de um jogo. Ou seja, esses elementos não fazem parte da relação assimétrica entre mestre e jogadores. Quando o assunto é decidir os rumos narrativos do personagem, quais regras são seguidas e seu sucesso ou fracasso numa situação, mestre e jogadores devem ser *iguais*, pois estes são assuntos extra jogo, que fazem parte do mundo real.

"Uma tempestade se aproxima", diz o mestre. "Vou procurar abrigo", diz o jogador. Isso faz parte do jogo e *não* é uma relação entre iguais — o mestre controla todo o clima e o jogador tem poder sobre apenas um personagem. "Role Sobrevivência", diz o mestre. "Ok, tirei 15", diz o jogador. Isto faz parte do mundo real e *é* uma relação entre iguais — os parâmetros da interação já foram estabelecidos, quem os contrariar está se colocando acima dos outros.

Isso não se aplica só às regras — também diz respeito a decisões e rumos narrativos dos personagens. Se o jogador diz que vai atacar o rei, faz parte do papel do mestre (e de seu respeito pelo amigo) ser franco e lidar com a situação, descrevendo que o rei manda prendê-lo ou coisa do gênero. Decisões e resposta a elas são elementos do mundo real. Não foi o personagem que decidiu, foi o jogador!

De novo, a resposta ao questionamento é óbvia: o jogador de RPG é um participante de uma atividade em grupo, na qual ele está para se divertir. Qualquer coisa além disso me parece infantilização ou estrelismo.

UM CONTRA TODOS

Certo, mestre e jogadores são iguais enquanto pessoas no mundo real e compartilham a responsabilidade de divertir o grupo. Onde entra o antagonismo nisso?

Na verdade, "mestre contra os jogadores" é uma frase chamativa, mas admito que é falsa. Ela não descreve com precisão o jeito que considero mais saudável e divertido de jogar.

A frase real seria: "mestre honesto com os jogadores".

Embora teoricamente possamos criar qualquer tipo de narrativa em RPG, a imensa maioria dos jogos trata de histórias de aventura de algum tipo. Mesmo quando não há ação, não consigo pensar em nenhum RPG que não lide com conflito. *Existem* histórias sem conflito na ficção, mas são raras e muitas vezes experimentalistas — estudos da personalidade e vida interna de um personagem, exames da banalidade do mundo cotidiano etc. Até hoje nunca vi um RPG que explore esse tipo de histórias. (Fazendo sempre a distinção de que não estou falando de *storygames*.)

Assim, se o mestre controla o ambiente e os coadjuvantes, é natural que grande parte de seu papel seja assumir uma postura antagônica quanto aos personagens. Ao interpretar o lich maléfico, não faz sentido dizer que ele escolhe não lançar uma magia que poderia matar o paladino heroico. Seria desonesto fazer isso. Ao descrever o vulcão em erupção, é absurdo arbitrar que a lava causa o mesmo dano de uma pedrada só porque a druida está com poucos pontos de vida. Se o grupo decidiu criar uma narrativa de protagonistas em conflito com antagonistas e perigos, a única forma honesta de representar esses antagonistas e perigos é fazendo com que eles se coloquem contra os protagonistas.

É claro que, num ambiente amistoso, faz parte da honestidade do mestre interpretar coadjuvantes amistosos. O taverneiro que sempre acolhe os heróis não vai envenená-los sem mais nem menos. O céu azul não vai se abrir numa chuva de meteoros. O mercenário que quer interrogá-los não vai matar todos antes que possa fazer a primeira pergunta.

E faz parte da honestidade do mestre responder da melhor forma possível às boas ideias e rolagens dos jogadores. Você planejava um combate épico mas o bárbaro tirou todos os pontos de vida do dragão com um único golpe? Seja honesto e diga que ele caiu. O jogador apresentou um argumento incontestável para convencer o NPC de algo? Não force a barra, seja honesto e faça o NPC concordar. O grupo inventou um esquema engenhoso para enriquecer? Deixe eles encherem os bolsos de ouro, é mérito deles.

Defina os parâmetros da situação que vai descrever, não importa se é um desafio ou uma cena idílica. Então seja honesto quanto ao que acontece. Não refaça tudo de última hora para "manter a história nos eixos" ou "salvar o grupo". Não tente "consertar" decisões ou rolagens, elas não estão quebradas. A verdadeira interpretação só pode existir quando você também interpreta o mundo e os coadjuvantes, não quando protege os personagens ou empurra a narrativa para um lado.

MUNDO REAL

Uma vez que as situações sejam resolvidas (ou que o jogo acabe), pare de interpretar. Parece óbvio, não? É lógico que, na vida real, não devemos continuar interpretando NPCs ou tentando controlar o mundo.

Mas, de novo, repetidas vezes somos bombardeados com "conselhos" sobre fazer exatamente isso.

Vamos voltar aos nossos exemplos bizarros. Você está na mesa do bar, quando esquece o nome de alguém, magoando a pessoa. Seu amigo sugere que o bar passe a dar etiquetas para os clientes escreverem seus nomes e colarem na roupa. Você está jogando o bendito boardgame. Empolgando-se, fala alto demais e incomoda os vizinhos. O tal amigo tem a solução: incorporar uma regra no jogo ditando o volume máximo de decibéis que cada jogador pode emitir.

Agora imagine que esse amigo quase alienígena toma essas atitudes sem consultar ninguém, simplesmente assumindo a responsabilidade (e a autoridade) de solucionar tudo. Ele chega à conclusão de que, como os problemas aconteceram num contexto específico (o bar e o boardgame), a solução deve estar ligada ao contexto, não às pessoas.

Isso faz algum sentido para alguém?

No entanto, é exatamente a mesma coisa que um mestre faz quando ouve um problema de um jogador e tenta solucioná-lo dentro do jogo. O jogador está tímido e não consegue se impor? Seu personagem vira o herdeiro do trono e se torna o centro das atenções. Uma jogadora está fazendo piadas demais? A partir de agora, tudo que for dito pelos jogadores terá sido dito na história. Problemas que dizem respeito a pessoas recebendo "soluções" que dizem respeito a personagens. E tudo decidido pelo mestre, sem consultar ninguém. A chance de isso funcionar é próxima do zero.

Se um jogador tem um problema com algo no jogo, é responsabilidade dele ser maduro o bastante para expressar isso — e do resto do grupo ser empático o bastante para entender. *Não* é responsabilidade única do mestre. O mestre não é o chefe do jogo ou o guardião do bem-estar psicológico dos jogadores. Na verdade, um leigo assumindo papel de terapeuta é algo muito perigoso!

Seja honesto com os jogadores, mesmo que isso signifique interpretar uma mosca falante!

Quando o problema vem à tona, mestre e jogadores são iguais na tentativa de resolvê-lo. Qualquer problema extra jogo (isto é, que afete as *pessoas reais*) deve ser resolvido em conjunto. O jogador não faz um pedido para o mestre — ele relata que algo não está bom. O mestre não toma uma decisão unilateral de como resolver isso — todos os envolvidos trabalham em conjunto contra o problema. É como um casamento: uma parceria entre iguais, na qual o casal trabalha junto para obter a melhor convivência possível.

Digamos que você coloca aranhas gigantes numa cena. Um dos jogadores diz que tem fobia de aranhas e se sente mal com as descrições. A solução *não* é, por exemplo, dizer que um gás venenoso surge e mata as aranhas. Em vez disso, o melhor é parar o jogo um pouco, discutir como grupo (sem relações de hierarquia) quais tipos de descrições causam problemas, verificar se a campanha não está infringindo nada disso e checar se todos estão de acordo com as aranhas nunca tendo existido. É uma decisão do grupo.

CRIME & CASTIGO

Vamos voltar uma última vez para os exemplos do amigo que parece um reptiliano infiltrado na nossa sociedade. Digamos que, na mesa de bar, você derruba refrigerante sobre outra pessoa, molhando suas roupas. O amigo esquisito olha para você e diz: "Vá para a cadeira do canto e fique 10 minutos de castigo". Você chega atrasado à noite de boardgames. Seu amigo decreta: "Você só pode comer um pedaço de pizza como punição". Alguém acha isso apropriado?

Muitas vezes ouço gente falando "Quando o jogador toma uma decisão idiota, o mestre tem que matar o personagem mesmo!" ou "O grupo está só fazendo piadas e rindo? Joga um tarrasque em cima deles!". Por que o mestre teria o direito de punir seus amigos?

Admito que já fiz isso. Numa tentativa de manter o foco na interpretação, costumava impor penalidades a jogadores que faziam brincadeiras que interrompiam o jogo. Digo "tentativa" porque isso nunca deu certo.

As brincadeiras não diminuíam e eu só me tornava mais antipático com meus amigos.

"Mestre contra os jogadores" significa que todos são iguais, como adversários num esporte. Você não tem o direito de punir seus iguais, nem de decidir o que constitui uma ideia "idiota". Se alguém me chamasse de idiota durante uma atividade em grupo, provavelmente eu pegaria minhas coisas e iria embora. Você não tem o direito de, sozinho, decidir o que é uma quantidade apropriada de piadas e comentários fora do jogo. Pode (e deve) dizer o que quer e os demais devem concordar ou discordar, também expressando sua preferência. Talvez o resto do grupo queira um ambiente descontraído, cheio de brincadeiras, com pouca interpretação. Se isso não é aceitável para você, talvez seja melhor jogar com pessoas diferentes e praticar outras atividades com este grupo específico.

Se o grupo todo concordou com algo (digamos, uma quantidade X de piadas), você obviamente pode pedir para voltar à interpretação. Mas adivinhe: os outros jogadores também podem. Mais uma vez, o mestre não é uma autoridade. Ele não é um professor que manda os alunos pararem de conversar. Qualquer um pode pedir para o grupo voltar ao jogo ou fazer qualquer outra coisa que tenha sido combinada. Então cada um assume seu papel mais uma vez e a história continua.

As ameaças e monstros que o mestre coloca na aventura, além de outras questões dentro do jogo, nunca devem ser um "castigo" para personagens ou jogadores. Isso é desonesto. Se você não tinha planejado o tarrasque, não jogue o bicho sobre os personagens porque o grupo não está prestando atenção. Ao fazer isso você está enganando todos — inclusive você mesmo.

Da mesma forma, não é seu papel recompensar ninguém. Um dos jogadores arrumou o lugar onde vocês jogam? Não dê a ele mais XP ou um item mágico. Isso é condescendente. Como grupo, vocês podem concordar com tarefas para cada um e talvez com um "pagamento" — digamos, quem tem o trabalho de arrumar a bagunça toda semana não precisa entrar na vaquinha dos refrigerantes. Mas isso é cortesia comum entre amigos. É a mesma coisa que contribuir com a gasolina do amigo que sempre dá carona a todos.

Mas itens mágicos, XP e ouro não são recompensas? O nome do capítulo de Tormenta20 não é exatamente esse?

Sim. São recompensas *para os personagens*. Sendo honesto com o grupo, você interpreta os vilões e o ambiente, determinando os tesouros que os heróis conquistam na história. Esses tesouros não são afetados por boa interpretação, pontualidade, empréstimo de livros ou qualquer outra coisa fora do jogo.

DO CONTRA

Certo, mas quase nada aqui tem a ver com "mestre contra os jogadores"! O que significa isso afinal?

Na verdade, "mestre contra os jogadores" é tudo isso. É um jeito de jogar em que todos se respeitam. Enquanto você se considerar uma autoridade que sabe o que é melhor para os outros, que tem o dever de diverti-los, que determina para onde a história deve ir, que quebra regras à vontade, que mente sobre rolagens e que decide como os demais devem se comportar na vida real, então realmente não faz sentido estar contra os jogadores. Você tirou deles qualquer poder. Eles são incapazes de reagir — e, quando vencerem, será porque você decretou, não por suas próprias ações.

É um jeito de jogar, claro. A polícia do RPG não vai apreender os livros de ninguém por jogar assim.

Mas, na minha opinião, em todos os grupos com quem joguei ao longo de 30 anos, é um jeito de jogar exaustivo, que isola as pessoas umas das outras. Cria relações de dependência e poder, além de um falso senso de autoridade.

Uma vez que você se coloque como um igual, respeite as regras, abra mão do controle e confie em seus amigos, você pode realmente interpretar perigos e vilões. Entrar na pele deles, pensar como eles pensariam, tentar cumprir seus objetivos. Ser livre para se divertir também.

Enfim, jogar contra os jogadores.

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)”Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)”Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)”Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Tormenta20 • Jogo do Ano, Copyright 2022, Jambô Editora. Autores Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é Identidade do Produto: todos os textos descritivos, todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, todas as ilustrações e todas as regras da Tormenta.

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto, incluindo todas as fichas e itens.

ESTE É O SEU MOMENTO NAS COLINAS CENTRAIS!

Uma nova região de Arton. Um novo vilão com um estratagema insano. Novos NPCs, novas esquisitices, novos monstros e uma nova maneira de mestrar TORMENTA20!

Venha conhecer as Colinas Centrais e seu elenco de tipos esquisitos, mistérios ancestrais e entidades traiçoeiras, com um clima diferente de tudo na fantasia medieval tradicional. Em meio a antros de canibais, animais falantes, teóricos de conspiração, caipiras com armas de fogo e aberrações bizarras, esta é uma região totalmente detalhada, onde os jogadores poderão interagir com cada coadjuvante e investigar cada lugar. Tudo isso com dicas, ferramentas e apoio total a mestres iniciantes, experientes e veteranos.

Com este livro, você poderá mestrar as aventuras vivenciadas pelos Cães das Colinas numa das *streams* de RPG de maior sucesso da internet brasileira! Além disso, terá acesso a todos os bastidores da história, incluindo segredos e mistérios não descobertos nos episódios e nunca revelados... até agora.

Fim dos Tempos Arco 1: As Colinas Centrais é a primeira parte de uma campanha e vai levar seus personagens do 1° ao 7° nível.

TORMENTA

JAMBÔ

14

jamboeditora.com.br

9 786588 634325